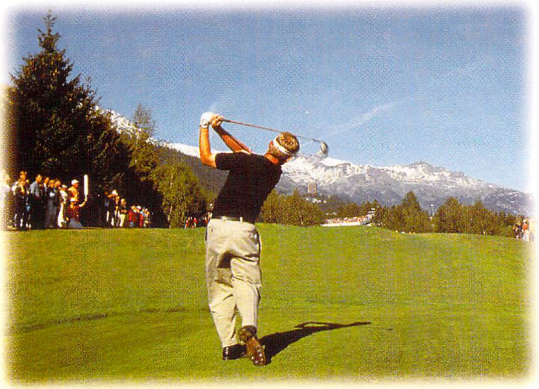
EA SPORTS™

PGA EUROPEAN TOUR



AMIGA INSTRUCTION BOOKLET

English · Deutsch

ocean

CONTENTS

COMMAND SUMMARY 3
STARTING THE GAME 4
STARTING A PRACTICE ROUND 5
CONTROLLING THE GAME 5
BASICS FROM THE CLUB PRO 6
HITTING THE BALL
The Stroke Meter and The Accuracy Point 6
OVER SWING 7
DRAW AND FADE METER 7
SELECTING THE PROPER CLUB 8
CALCULATING YOUR SHOT 8
DRIVING RANGE 9
PUTTING 9
CHANGING HOLES OR COURSES 9
HOW TO PUTT 10
GRID VIEW 11
THE SECRET TO PUTTING 11
VIEWING THE COURSE 12
OVERHEAD VIEW 12
BALL LIE 13
FLY-BY HOLE PREVIEW 13
HOLE BROWSER 13
INSTANT REPLAY 14
AUTO-VIEWS 14
STATS 15
CURRENT PLAYERS 15
SAVED PLAYERS 17
TOURNAMENT 17
SCORECARD 17
LEADERBOARD 17
TOURNEY RESULTS 18
PRACTICE ROUND 18
PLAYING A PRACTICE ROUND 18
SELECTING THE NUMBERS OF PLAYERS 18
SELECTING A PLAYER 18
NAMING A NEW PLAYER 19
SELECTING A TEE 19
SELECTING CLUBS FOR YOUR BAG 20
SELECTING A COURSE 20
TWO OR MORE PLAYERS 21
SELECTING A HOLE 21
CHANGING COURSES 21
TAKING A MULLIGAN 22
PICKING UP THE BALL 22
TOURNAMENT PLAY 22
HOW TO PLAY 22
MAKING THE CUT 23
SKINS CHALLENGE 23
MATCH PLAY 24
CANON SHOOT-OUT 24
SAVE, RESTORE GAME FUNCTIONS 25
COPY PROTECTION 26
FINE POINTS FROM THE MASTER 26
BALL LIE 26
SPECIAL SHOTS 27
ROLL AND BACKSPIN 28
PGA EUROPEAN TOUR PRESS GUIDE 28
"10 OF THE BEST" ON THE EUROPEAN TOUR 29
COURSES AND TOURNAMENTS IN PGA EUROPEAN TOUR 32
CREDITS 35

COMMAND SUMMARY IN THE PRO-SHOP

Left Mouse Button - Select items within the menu.

Left Mouse Button - Toggles options from Set-Up Menu on/off.

Right Mouse Button
- Activates/ Deactivates Menu Bar (with arrow pointer at top of screen)
- Highlights main menu options.
- Cancels main menu selection.

Menus:-	'PLAY'	'STATS'	'OPTIONS'
	Practice Round	Current Players	Save Game
	Tournament	Saved Players	Restore Game
	Skins Challenge	Tournament	Delete Player
	Match Play	Score Card	Reset Pros
	Shoot - Out	Leader Board	Set-Up
	Driving Range	Tourney Results	Exit PGA Golf
	Putting Green		
	Resume Game		

ON THE TEE

Right Mouse Button - Selects main menu choice. On the tee, displays the Overhead View. On the grass or in the sand, shows the Ball Lie. On the green, shows the Green Grid.

Left Mouse Button - press three times to hit the ball. Toggles options from Set-Up Menu on/off.

Right Mouse Button when arrow pointer changes to a pair of feet on the energy bar - Hold to display the Draw/Fade Meter. Cancels main menu selection.

Right Mouse Button - Activates/Deactivates Menu Bar. Cancels menu selection. Clears Ball Lie Window and Overhead View.

Click Left Mouse Button - moves aiming cross hairs. Click Left or Right Mouse Button - selects different club. Highlights pull-down menu items.

NOTE: There are additional commands governing the Green Grid and the Hole Browser. Please see those sections in the manual for more information.

ON THE COURSE

Right Mouse Button - Highlights Menu Bar/Menu.

Left Mouse Button - Select item within menu.

Menus:-	'GO TO'	'SHOT'	'VIEW'	'STATS'	'OPTIONS'
	Hole	Chip Shot	Overhead	Current Players	Save Game
	New Course	Punch Shot	Ball Lie	Tournament	Restore Game
	Pro Shop	Fringe Putt	Green	Score Card	Set-Up
	Normal Shot	Hole Browser	Leader Board		
	Take A Mulligan	Instant Replay	Tourney Results		
	Pick Up Ball	Course			
		Fly-By-Hole Preview			

ON THE TEE

Left Mouse Button:- Move aiming Crosshair (whilst pointer is above tee off point) and red arrows are visible.

:- For activating the stroke (whilst pointer is over or in tee off position) - red curved arrow.

STARTING THE GAME

Put the PGA Disk 1 into drive DFO:. If the computer has a second disk drive then insert Disk 2 into it. When running from a single drive system, the program will prompt you to enter Disk 2.

Turn the computer ON.

The opening animations to the game will appear, and the sequences will go straight to the Main Menu.

PRO SHOP

STARTING A PRACTICE ROUND

1. Whilst in the Pro Shop click Right Mouse Button to bring down the PLAY MENU (whilst pointer is over menu bar).

2. Practice Round is automatically highlighted. Click Left Mouse Button to select Practice Round.

3. The 'Select number of Players' box appears. Highlighted desired number of players (1-4) using Left or Right Mouse Button. When satisfied click on 'OK' with Left Mouse Button.

4. Select Player #1 screen /table appears (highlight chosen player with Left or Right Mouse Button). Click on 'OK' with Left Mouse Button.

5. If you select new player a 'Player Card' appears. Enter your name by typing in on the keyboard. Press Return/Enter (you can press Esc here if you do not wish to enter a name, elsewhere in the game you will have to enter a name in order to continue).

6. The 'Tee Selection Box' appears. Use Left or Right Mouse Button to highlight selection (choice:- professional or amateur Tees) Click on 'OK' with Left Mouse Button.

7. The 'Club Selection' box appears. Thirteen of the clubs will appear highlighted in blue. These are the default selection of clubs for your player.

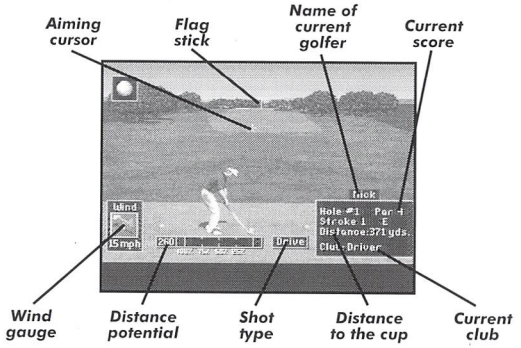
8. If you wish to change your selection. Highlight your chosen club using the Left or Right Mouse Button. Select this club by clicking on the 'Select Club' icon using the Left Mouse Button. The process is the same to deselect any club. You are allowed up to thirteen clubs maximum. When you are satisfied with your selection click on 'OK' with the Left Mouse Button. (Repeat step 7 for players 2,3 &4 if you selected a multi-player game).

9. The 'Course Selection' box will now appear. highlight your chosen course using the Left or Right Mouse Button. Alternatively you can scroll through the available courses using the sliding scale to the right of the course selection table. Race the pointer over the directional arrow on the scale and click on the Left or Right Mouse Button to scroll through the available courses. When you are happy with your selection click on 'OK' with the Left Mouse Button.

CONTROLLING THE GAME

In the Pro Shop move the arrow pointer to options, click the Right Mouse Button.
Move the arrow pointer to 'Set-Up' and click the Left Mouse Button.
The Set-up Box appears.
To highlight on option move the pointer to that option and press the Left or Right Mouse Button.

To activate/deactivate the highlighted option, move the pointer to 'ON/Off' and click the Left Mouse Button. When you are happy with your selection click on 'OK' with the Left Mouse Button.



BASICS FROM THE CLUB PRO

Throughout 'PGA European Tour' there are menus to help you play and move through the game. While specific instructions for each menu and aspect of the game are included within this manual, certain constants remain the same and are listed below.

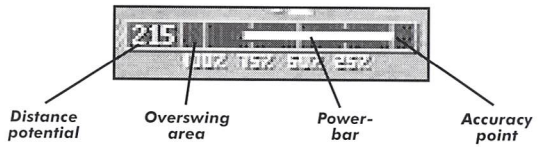
- With the arrow pointer at the top of the screen press the Right Mouse Button to reveal the menu bar at the top of the screen.

- Move the arrow pointer Left/Right, press the Right Mouse Button to select a menu. Move the pointer down the menu and confirm your selection by pressing the Left Mouse Button.

- Press the Right Mouse Button to leave the title, credit and hole preview screens.

HITTING THE BALL

The Stroke Meter and The Accuracy Point



The Stroke Meter is the tool you use to determine the strength of your shot. The Accuracy Point is the spot on the Stroke Meter that you use to determine the direction of your shot. An important skill to develop is stopping your swing exactly on the accuracy point; if you do your shot goes straight. If you miss the accuracy point to the right, the ball slices right. If you miss the point to the left, the ball hooks left. The greater your distance from the accuracy point, the greater the degree of the hook or slice.

With the pointer positioned just above the stroke meter (when the curved red arrow is visible):

1. Press Left Mouse Button to start your backswing.

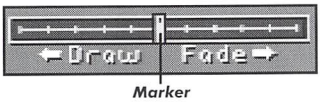
2. Press Left Mouse Button again to stop your backswing and begin your swing.

3. Press Left Mouse Button a third time to hit the ball (at the accuracy point).

OVER SWING

The area to the left of the 100% mark on the Stroke Meter is the "overswing" area. If you venture into the overswing area, you can increase your potential power and hit the ball further than the maximum distance potential listed on the Stroke Meter. Be careful if you choose to go into this area; if you fail to hit the accuracy point, the results can be costly. All hooks and slices are magnified in direct proportion to the degree of power you have chosen. Overswing, by definition, eliminates reliability.

DRAW AND FADE METER



You might want to hook or slice the ball intentionally to avoid a hazard. The best way to control a hook or slice is to set the Draw/Fade Meter before you swing, then hit the accuracy point as usual. The Draw/Fade Meter is not available when you're putting.

Move arrow pointer to power bar until the "two red footprints" appear and press Right Mouse Button to bring up the Draw/Fade Meter.
Press Left Mouse Button to adjust the marker.

Once happy with your selection press Right Mouse Button to return to the Power Bar.

SELECTING THE PROPER CLUB

The program automatically selects a club for every situation, but you don't have to use it. Many factors, including wind and ball lie, can influence your club choice.

To change clubs, move arrow pointer to club already selected until the red "Select Club" icon appears and press Left Mouse Button. Press Left or Right Mouse Button to highlight new club, then click on OK with Left Mouse Button.

The name of the selected club appears at the bottom of the information box in the lower right corner of the screen. Each club has different characteristics, one being its maximum distance potential, (we're referring to total, not aerial, distance). These potentials assume a perfect lie, no wind, and a flat spot for the ball to land so it can bounce and roll. The distance potential of a club is shown at the left side of the Stroke Meter.

CALCULATING YOUR SHOT

There's more to hitting the ball than simply aiming the cross hair and swinging the club,. You should take into consideration the wind, the ball lie, your follow-up shot, and the potential hazards on the course itself. Let's say your driver's distance is 270 yards . If you stop your backswing when the Stroke Meter reaches 50%, your shot's calculated distance will be 135 yards, but this can be affected by the above factors.

AIMING YOUR SHOT:

The aiming cross hair (flashing in the middle of the screen when you're about to hit) indicates the direction the ball will travel if you hit square and there is no cross-wind.

To adjust the aiming cross hair, move the arrow pointer up the screen until the two red icons appear.
Move these arrows to a direction that you wish the ball to travel in.
When you are satisfied with the direction press the Left Mouse Button.
You will observe that the aiming cross hairs have now moved to the point occupied by the red arrow icon.

GAUGING THE WIND:

WIND GAUGE

The rotating arrow at the bottom left of the screen indicates the wind speed and direction. Watch out for occasional gusts and pay attention to the weather report given before each round.

NOTE: The short irons impart a greater arc to the shot than do woods and long irons. Consequently, the higher the arc of the shot, the more the wind will influence the flight of the ball.

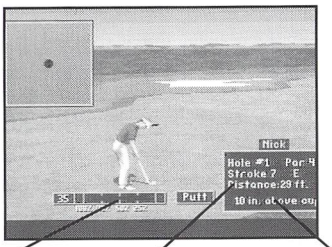
DRIVING RANGE

Each course has its own Driving Range. To prepare for an upcoming tournament, practice all your shots at the Driving Range. Experiment with woods and irons, special shots, and the Draw/Fade Meter.

1. Highlight Driving Range on the PLAY MENU and press Left Mouse Button. The program takes you to a Driving Range.

2. To leave the Driving Range, select PRO SHOP from the GO TO MENU, and press Left Mouse Button.

PUTTING



Stroke meter *Distance to the cup* *Elevation of ball in relation to cup*

PGA European Tour allows you to practice putting on any of the greens in the game. Good putting can make or break a player, and many a game has been won (or lost!) on the green. Before going on the Tour, you may want to practice your putting.

From the PRO SHOP, highlight Putting Green from the PLAY MENU, and press Left Mouse Button.

CHANGING HOLES OR COURSES

The program automatically takes you to the green of a randomly selected course.

To Go to a Different Hole:

1. Pull down the GO TO Menu and select Hole.
2. Press Left Mouse Button. The Select Hold Box appears.
3. To go to a different hole highlight your chosen hole with Left or Right Mouse Button.
4. Move pointer to 'OK', click the Left Mouse Button.
5. You will now be taken to the green you have selected to play.

TO GO TO A NEW COURSE:

1. Move arrow pointer to the GO TO Menu and select New Course.
2. Press Left Mouse Button. The Select Course Box appears.
3. Move arrow pointer up/down to highlight the course you want, and press Left or Right Mouse Button to confirm.
4. Move the pointer to 'OK' and click The Left Mouse Button.

HOW TO PUTT

The Stroke Meter on the green works just like anywhere else.

To putt, press Left Mouse Button three times. To refresh your memory on how to use the Stroke Meter, see The Stroke Meter and The Accuracy Point.

The distance potential of your putter can be changed in increments of 5 feet over a range of 5 to 175 feet.

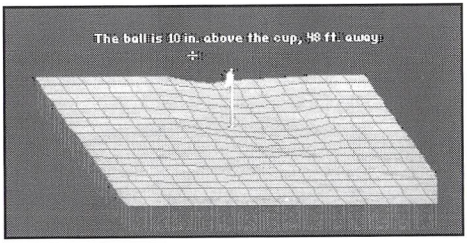
To change the distance potential, move the mouse pointer to the right until the "Select Distance" icon appears and press Left Mouse Button as if to select a club, press again to select distance and then click on OK with Left Mouse Button.

The program randomly chooses pin and ball placement. After you sink a putt, this placement changes. If you want to change the position of the ball or cup before you putt, select Pick up Ball from the SHOT MENU and press Left Mouse Button.

GRID VIEW

When you select Putting Green, a contour grid showing the topography of the practice hole's putting surface appears on the screen before each hole. A message above the grid reports how far the ball is above or below the pin, and the exact distance to the cup. To get a better view of how the topography affects the roll of the ball, rotate the grid.

You may also fine tune your aim by adjusting the aiming cross hair from the contour grid.



To rotate the grid left or right:-
Place the pointer on:-
The left of the grid, click the Left Mouse Button if you wish to rotate the grid left.
The right of the grid, click the Left Mouse Button if you wish to rotate the grid right.
Press the Right Mouse Button to return to the putting green.

Notice that the aiming cross hair on the green reflects any changes you made on the grid.
Also note that the info box in the lower left hand of your screen displays the distance and cup elevation as well.

When you're out playing a round and you're on the green or within 40 yards of the cup, you can access the green grid.

Select Green from the VIEW MENU when you're near the green to see the grid.

THE SECRET TO PUTTING

The green grid provides two critical pieces of information; the elevation of the ball with respect to the cup, and the contours of the putting surface. Reading the breaks of a green can be tricky and requires practice. There are no fixed rules for determining just how much you should compensate with the aiming cross hair for a break, but below are a few reliable guides.

The breaks in the green influence the ball more as the ball slows down. It's more important to compensate for the breaks around the cup than for those directly in front of the ball.

When compensating for a drastic break, keep in mind that the ball must travel further to the cup and plan your distance accordingly.

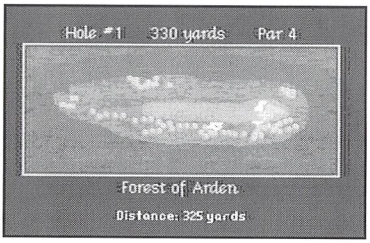
Particularly on short putts, it's generally a good idea to hit the ball too hard rather than too soft; don't try to cosy your short putts. On the other hand, if you're "lipping" a lot of your putts, try hitting the ball a little softer.

To leave the Putting Green, select Pro Shop from the GO TO Menu.

VIEWING THE COURSE

There are several different ways to view a course. These alternate views give you insight into the potential hazards and help you play the best round of golf possible.

OVERHEAD VIEW



The Overhead View is best used in measuring long shots, particularly when there are hazards or trees involved.

WHEN YOU'RE ON THE TEE:

1. Move the pointer to the top of the screen, click the Right Mouse Button to activate the menu bar. Highlight the view menu using the Right Mouse Button.

2. The "overhead" option will be highlighted. Click the Left Mouse Button to confirm your selection, you will be shown an overhead view of the hole you are currently playing.
Above the graphic depicting the hole will be information relating to the hole number, its distance in yards, together with the Par (i.e. number of shots required to hole out) for the hole.

3. Press the Right Mouse Button to return to the course.

WHEN YOU'RE BETWEEN THE TEE AND THE GREEN:

Activate the Menu Bar by moving the mouse pointer to the top of the screen, clicking the Right Mouse Button, on "view" menu with "overhead" highlighted press the Left Mouse Button.

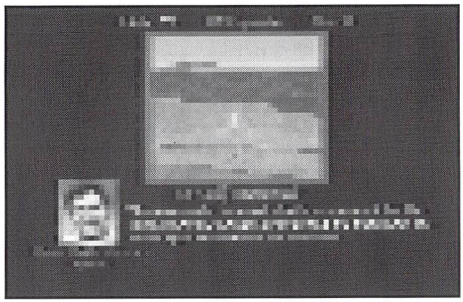
When in the Overhead View Screen, you can move the cursor with the Left Mouse Button to measure the distance between the ball and any spot on the course. The Overhead View also shows the location of your opponent's ball after the tee shot.

NOTE: Unlike the green grid view, when you reposition the cursor on the Overhead View the change is not reflected on the Course Play Screen.

BALL LIE

With the pointer at the top of the screen press the Right Mouse Button to activate the Menu Bar. Using the Right Mouse Button highlight the 'View' option.
With the Left Mouse button select 'Ball Lie'. The Ball Lie window will appear. This window shows you what kind of terrain your ball is resting on.

FLY-BY HOLE PREVIEW



The Fly-By Hole Preview appears at the beginning of every hole. It gives you a sweeping aerial view of the hole. A pro appears on the screen, offering advice on how to play the hole.

Press Right Mouse Button to bypass the Fly-By Hole Preview, or go to the Set-up Box in the OPTIONS MENU to deactivate it (see Auto-Views for detailed instructions).

HOLE BROWSER

The Hole Browser provides a user-controlled fly-by of the entire hole and offers more detail than the Overhead or Fly-By views.

1. With the mouse pointer at the top of the screen press the Right Mouse Button to activate the Menu Bar. Use the Right Mouse Button to highlight the 'View' option.
   With the Left Mouse Button select 'Hole Browser' from the 'View' menu.

2. Move arrow pointer up/down/left/right to browse the hole.

3. Move arrow pointer to "Aim Camera At" and click the Left Mouse Button to toggle between flag, tee or ball.

4. Press Left Mouse Button to resume game.

5. A Menu Bar will appear at the top of the screen bearing the message:-
   'click here for help'.

Using the Left Mouse Button click once on this bar and a window will display containing all the relevant instruction for navigating the camera around the hole.
A further press of the Left Mouse Button will clear this menu.

INSTANT REPLAY

The program automatically shows an instant replay after an outstanding shot, but you can replay any shot you like, even those made by the pros.

1. Select Instant Replay from the VIEW MENU.

2. Press Left Mouse Button. The last shot is replayed.

AUTO-VIEWS

You can activate/deactivate some of these views to be shown automatically.

1. Select Set-up from the OPTIONS MENU. The Set-up Options Box appears.

2. Use the Left or Right Mouse Button to highlight the feature you wish to deactivate/activate.

Once highlighted select ON/OFF with the Left Mouse Button. If you are happy with your selection click on 'OK' with the Left Mouse Button.

Auto Overhead appears before your shot every time the ball is more than 100 yards from the hole. Auto Overhead can be cleared using Right Mouse Button.

Auto Ball Lie appears before your shot whenever the ball lies between the tee and the green. Auto Ball Lie can be cleared using Left or Right Mouse Button.

Auto Greens appears before your putt, whenever the ball is on the green or within 39 yards of the hole. Auto Greens can be cleared using the Right Mouse Button.

Auto Fly-by Hole Preview appears at the beginning of every hole, before you tee off. Auto Fly-By Hole Preview can be cleared using the Left or Right Mouse Button.

STATS

PGA European Tour offers a variety of statistics which are listed under Stats Menu.

CURRENT PLAYERS

This screen shows the stats for all the players currently in your party. You have access to these stats only during a game. A player's stats are updated every time s/he plays in a Tournament, Skins, Match or Shoot-Out.

Select Current Players from the Stats Menu and press Left Mouse Button.
The Current Players Stats Screen appears.

RESET STATS

You can reset a human player's stats from the Current Players Stats Screen.

1. Move the pointer to the top of the screen and click the Right Mouse Button to activate the Menu Bar.

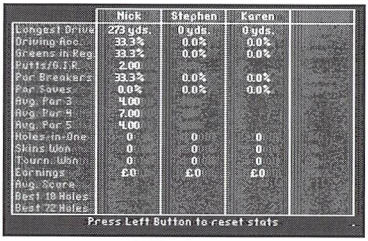
2. Move the arrow pointer to 'Stats' and click the Right Mouse Button to highlight this menu.

3. Move the pointer to 'Current Players' and click the Left Mouse Button.

4. A table will appear containing the playing statistics, this can be reset by clicking the Left Mouse Button. You will then be asked to confirm your decision, you can do so by clicking on 'OK' with the Left Mouse Button. You will then return to the stats screen.

5. Press the Right Mouse Button to quit the stats screen, and return to the game.

NOTE: You may also reset the pros stats from the Options Menu. Select Reset Pros and click on OK to confirm.



Some of the stats (Longest Drive, Earnings, Best 18 holes, etc.) are self-explanatory. Below is an explanation of the statistical categories that might not be so obvious.

Drive Acc. or "Driving Accuracy." An accurate drive is one that stops on the fairway or the green. This stat shows the percentage of times a player drives the fairway or the green.

Greens in Reg. or "Greens in Regulations." On a par 3, your ball must reach the green on your drive; on a par 4, the ball must reach the green on your second shot; a par 5, the ball must reach the green on your third shot to be considered on the green in the regulation number of strokes. This stat shows the percentage of times a player makes the green in the regulation number of strokes.

Putts/G.I.R. (Greens in Regulations) is the average number of putts it takes to sink the ball when you reach the green in the regulation number of strokes. Ideally, a golfer should reach the green in regulation and putt twice to hole out; this is the basis of par. This stat shows the average number of strokes it takes a player to hole out after reaching the green in regulation.

Par Breakers shows the percentage of times a player beats or "breaks" par.

Par Saves are those holes in which a player shoots or breaks par without making the green in regulation.

Ave Par stats indicate the average number of strokes a player takes on the par 3s, 4s, and 5s.

SAVED PLAYERS

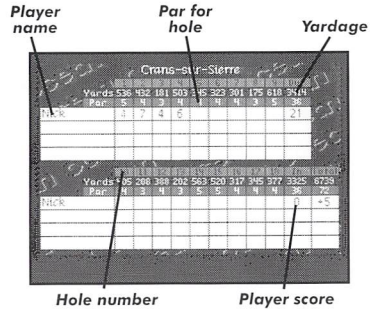
These stats correspond in content with current players, but indicate stats for all saved players, not just those currently playing. As with the current players, you can reset the stats from this screen. Please see Reset Stats.

TOURNAMENT

The Tournament begins with a list of the leading scores ranked in order of lowest average score.

SCORECARD

The Scorecard appears after every hole played (except when you are at the Driving Range or Putting Green). You can also access the Scorecard from the Stats Menu.



Par scores appear in blue, scores lower than par appear in red, and above-par scores appear in black.

To return to the course, PRO SHOP or PGA TOUR TENT, press Right Mouse Button.

LEADERBOARD

The Leaderboard lists all the players in an ongoing tournament in order of lowest total score. The names of human players appear in blue both on the list and below the list in a separate area. Next to the name of each player is his current score in relation to par. Next to the 'Par' column is the "Hole" column, which indicates the current hole for that player. A double dash (—) in this column indicates the player has finished the round.

To page through the list press Left Mouse Button.

To return to the COURSE, PRO SHOP or PGA TOUR TENT, press Right Mouse Button.

TOURNEY RESULTS

The Tourney Results Screen shows a list of all golfers who have completed a tournament and their respective scores.

To page through the list, press Left Mouse Button.

To return to the course, PRO SHOP or PGA TOUR TENT, press Right Mouse Button.

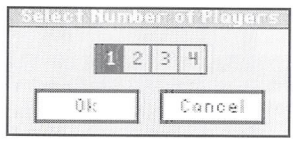
PRACTICE ROUND

The Practice Round play mode offers flexibility of play without the money pressure.

PLAYING A PRACTICE ROUND

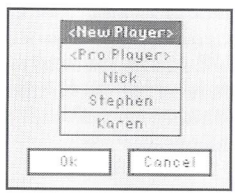
Whilst in the Pro Shop, Select Practice Round from the PLAY MENU and press Left Mouse Button. The Select Number of Players Box appears.

SELECTING THE NUMBER OF PLAYERS



Move arrow pointer left/right and click the Left or Right Mouse Button to highlight the desired number of players, and click on OK with Left Mouse Button to confirm your choice. You may have up to 4 players.

SELECTING A PLAYER



After selecting the number of players a box appears asking you to select Player No. 1. This player can be a new human player, one of the ten pros, or an existing human player.

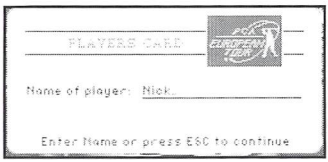
Move arrow pointer up/down and click Left or Right Mouse Button to highlight the desired player, and press Left Mouse Button on 'OK' to confirm your choice.

To select a Pro Player, highlight 'Pro Player' in the select player menu. Click on 'OK' with the Left or Right Mouse Button.

A list of ten Pro Players will appear. Highlight a chosen Pro by clicking on their name with the Left Mouse Button and when you are happy with your selection click on 'OK' with the Left Mouse Button.

The program allows you to save up to 16 human players, if the roster is full, the program indicates that there's no more room for new players. During a practice round, you can continue and play with a golfer called "Player No. 1", but the program doesn't retain his/her stats after the round is over. If you don't want to play with an anonymous player, press Left Mouse Button for 'OK' then 'Cancel".

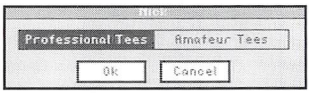
NAMING A NEW PLAYER



If you select New Player and there's room for one, a Players Card appears on the screen. It's here that you name a new player. Simply type in the name and press ENTER.

It is possible to bypass the 'Players Card' screen without inputting a name but only on a practice round. At all other times you must input a name or you will not be able to progress in the game.

SELECTING A TEE



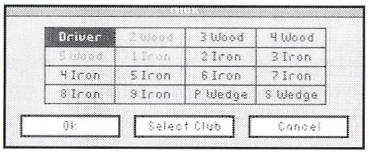
After you select a player, the program asks you to select a tee position. Amateur Tees are closer to

the green than Professional Tees. Amateur Tees are only available during a Practice Round.

1. Move the pointer to the Professional or Amateur Tees, click on the Left or Right Mouse Button to highlight your selection.

2. When you are happy with your selection click on 'OK' with the Left Mouse Button.

SELECTING CLUBS FOR YOUR BAG



After you select your tee, a Club Selection Box appears. You are allowed 14 clubs in your bag including the putter, which you always carry. The clubs in your bag appear in bold type, while those not in your bag appear in pale type. Before you add a club to your full bag, you must remove one.

1. Move the arrow pointer to the club you wish to deselect, click on the Left or Right Mouse Button to highlight it.

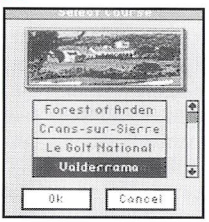
2. Move the pointer to 'Select Club' and click once on the Left Mouse Button. The club will now be deselected.

3. Move the pointer to a deselected club of your choice and click once on the Left or Right Mouse Button to highlight it.

4. Move the pointer to 'Select Club' and click once on the Left Mouse Button. The club will now be selected.

5. Repeat steps 1-4 until you are happy with your selection. When you are finished, click on 'OK' with the Left Mouse Button. The course selection box will now appear.

SELECTING A COURSE



Move the arrow pointer to the course of your choice and click once on the Left or Right Mouse Button to highlight it. Once you are happy with your selection click once on 'OK' with the Left Mouse Button.

An overhead view of the entire course appears, and an announcer gives a brief weather report for the day. The game begins at hole No.1. During a Practice Round, you can play through a course in sequential order or skip around.

TWO OR MORE PLAYERS

The process of selecting and naming players, selecting clubs and courses, varies when you have two or more human players and you've activated Two or More Controllers on the SET-UP MENU. Player No. 1 using Controller 1, always selects the number of players, the player himself, and the course. Each individual player then enters their name with their own Controller, and chooses their golf clubs and tees (during a Practice Round).

SELECTING A HOLE

To go to a different hole during a practice round:

Move the pointer to the top of the screen.

1. Press Right Mouse Button to highlight the Menu Bar.

2. Move the pointer to the 'Go To' menu, click once on the Right Mouse Button.

3. 'Hole' is automatically highlighted. Press once on the Left Mouse Button and the 'Select Hole' box will appear.

4. Move the arrow pointer to the hole that you wish to play, press once on the Left or Right Mouse Button to highlight it.

5. When you are happy with your selection, move the arrow pointer to 'OK' and click the Left Mouse Button.

CHANGING COURSES

To go to a New Course during a Practice Round:

1. Press Right Mouse Button to highlight the Menu Bar.

2. Select New Course from the GO TO Menu and press Left Mouse Button to confirm. The Select Course Box appears.

3. Move the arrow pointer to the course you want, then press Left or Right Mouse Button to highlight your selection.

4. When you are happy with your selection, move the arrow pointer to 'OK' and click the Left Mouse Button.

After you make your selection, the program shows you an overhead view and then takes you to the first tee of the new course.

To exit a Practice Round, select PRO SHOP from the GO TO Menu and press Left Mouse Button.

TAKING A MULLIGAN

In a Practice Round, you can take a shot over and over again until you get it just right.

After taking a shot, highlight 'Take a Mulligan' from the SHOT MENU, and press Left Mouse Button.

The program takes you back to your previous lie. Note that the program does not keep statistics for holes on which you take mulligans, except for 'Longest Drive'.

PICKING UP THE BALL

If you're doing poorly on a hole and your frustration is mounting, you can pick up your ball and accept a score of 12.

Highlight Pick up Ball from the SHOT MENU and press Left Mouse Button.

A table will appear asking you if you are ready to pick up your ball, and take a twelve.

Click on 'OK' with the Left Mouse Button.

TOURNAMENT PLAY

Now that you've mastered the basic and perfected your skills, it's time to put it all together and play a tournament. A tournament comprises four full rounds (72 holes) on the same course. Sixty professional golfers, plus one to four players in your party, compete for thousands of pounds in earnings. You must use professional tees and mulligans are not allowed.

HOW TO PLAY

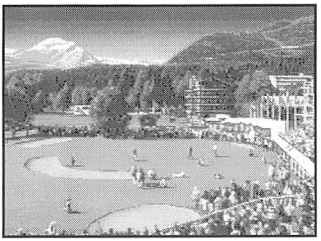
Say good-bye to your buddies in the PRO SHOP and choose Tournament from the PLAY MENU. You are asked the same questions as when you played a Practice Round (for complete instructions, see Practice Round).

After you choose your course, an overhead shot of the entire course appears. The Tournament Board then introduces the tournament and total prize money.

The Leader Board, which shows the current standings for all tournament participants, appears. Following each ranking is the player's name, score, and the hole he is currently playing.

MAKING THE CUT

Generally, if you shoot par or better you will make the cut. At the end of the first round, the top 48 players, plus all those players tied for the lowest qualifying score, move on to the second round. At the end of the second round, the top 32 players, plus all those players tied for the lowest qualifying score move on and so to the fourth and final round.



During Tournament play, you return to the PGA TOUR TENT rather than the PRO SHOP.

SKINS CHALLENGE

Two to four players compete in a Skins Challenge for cash. The game is played over the course of 18 holes, with each hole assigned a monetary value. The value of the holes increases as you play and the size of the purse varies depending on the competition and the number of players.

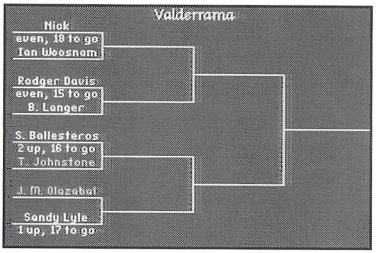
In order to win cash, you must win the skin for that specific hole. To win a skin, you must win a hole outright by making a lower score on that hole than each of the other competitors. If two players tie for the lowest score on a given hole, the skin for that hole carries over to the next hole. Theoretically, all 18 skins could ride on the 18th hole. If no one wins the 18th hole, the players

return to the 1st hole and continue playing until someone wins the remaining skin(s).

Since the total score for the round has no bearing on who wins, when one of the players clinches a skin on a given hole, the other players simply pick up their balls and head to the next hole. This is reflected on the Scorecard. If the winning player scores a 3 for a hole, the other players show a score of 3+ on the scorecard. This means that they would have taken more than 3 strokes to finish the hole, but simply went on as the competition was finished.

MATCH PLAY

One to two players compete against each other or against a pro in three rounds of Match play.



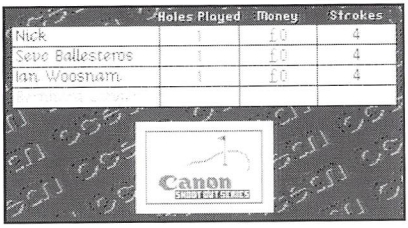
A complete game consists of three rounds with four groups of two playing consecutively. Each round is a single-elimination contest and the competition is fierce. As in Skins, you try to win each hole, but there are variations. Instead of each hole being worth money, it is played for the sake of the score alone. If you tie or 'halve' a hole, the score remains the same.

At the end of the round, whoever has won the most holes, wins the round and proceeds to the next round of competition. The round continues only so long as there is uncertainty over the outcome. For example, if you have played 16 holes and are down 3 holes, there is no chance that you could tie or win the round, and the round ends.

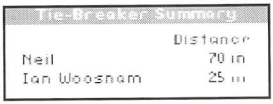
If two players end a round tied, they return to the 1st hole for a sudden death play-off. The winner of that play-off continues on to the next round. The final winner takes all of the money, (there are no earnings for second or third places), so the pressure can be intense by the last round.

CANON SHOOT-OUT

In Canon SHOOT-OUT play, four players line up to play three holes of golf. At each hole, the player with the highest score is eliminated. The players who score the lowest on each hole continue to the final hole where only two players are left to complete for the final prize. Money is awarded for first and second place.



After you select a course, the program randomly selects a starting hole. You play the next three holes in sequence.



In the event of more than one player having the highest score at a hole, a one-shot tie-breaker is played. The referee places the ball randomly in a position close to the green. The shot can be a chip or a putt, and each tying player takes the same shot. The player farthest from the hole is eliminated. After each of these tie-breaker sessions, a Summary Box appears displaying the distance of each player's ball (in inches) from the cup. If after this tie-breaker, players are still tied, then a second tie-breaker is played and so on.

SAVE, RESTORE GAME FUNCTIONS

To save a current game:-

1. Move the pointer to the top of the screen, click the Right Mouse Button to activate the Menu Bar.
2. Move the pointer to "Options" and click the Right Mouse Button.
3. You will be presented with a table containing the option to 'Save Game' or 'Restore Game'.
4. To save your current game click once on 'Save Game' with the Left Mouse Button.

If you have a previously saved game you will now be asked if you wish to overwrite the previous saved game.
Click on 'OK' with the Left Mouse Button if you wish to continue, or 'Cancel' if you do not wish to overwrite your previous game.

1. To restore a saved game:-
   Follow steps 1-3 in the 'Save Game' instructions.

2. Click on 'Restore Game' with the Left Mouse Button. If you are currently engaged in a game you will be asked if it is okay to leave the current game. Click once on the 'OK' icon with the Left Mouse Button.

3. Your previously saved game will load up, starting with the course overhead, the weather report, before returning you to the hole at which you originally saved the game.

When running the game from the floppy disk drive, if you wish to save a game you must move the write protect tab on the disk so that the disk can be written to.

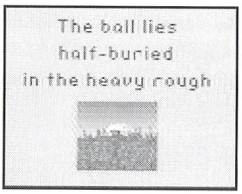
COPY PROTECTION

In order to safeguard against Software Piracy the game will sometimes ask you to insert disk 2, even when installed to the hard drive. As a precaution it may be advisable to leave the original disk No. 2 in your floppy drive whilst playing the game.

FINE POINTS FROM THE MASTER

If you really want to get good at this game, you have to be aware of all the factors that can influence the outcome of a given shot.

BALL LIE



There are several different surfaces where the ball can lie: tee, fairway, green, fringe, rough, sand, etc. The latter surfaces pose unique problems for the golfer.

Click on the 'Ball Lie' icon in the top left of the screen, using the Left Mouse Button, to bring up the Ball Lie.

Pressing the Right Mouse Button will clear this 'Window'. Conversely the window will disappear of its own volition after a few seconds.

The Tee - Every hole begins at the tee. Check your distance, the wind gauge and the location of hazards. Make sure you hit the accuracy point.

The Fairway - When you're not on the green or the fringe, this is the best place to be. Occasionally, you'll find your ball 'in a depression' on the fairway. When your ball is in a depression, the maximum distance for a given club is slightly reduced, and the possibility for a wild shot is slightly increased.

The Green - Knowing how to read a green is essential if you want to shoot low scores. The putter is the only club allowed on the green, and the wind is not a factor.

The Fringe - The dark green area surrounding each green is called the fringe. Here you can choose the putter or any other club. If you're using the putter, make sure to use enough force to putt through the fringe. On long shots, you might want to try a chip shot. (See Special Shots, below).

The Rough - The rough reduces the maximum distance potential of any club you select, and increases the effect of a hook or slice. If you're 'Half-buried in the Rough,' these consequences are greater still.

The Heavy Rough - As you might expect the heavy rough is more undesirable than the ordinary rough. Nowhere is the 'fluff' factor more ominous. Exercise extreme caution and avoid using the Draw/Fade Meter.

The Sand - At all costs avoid the bunkers, especially the ones along the fairway. It's extremely difficult to make an accurate long shot from the sand. If your ball is 'Half buried in the sand,' you might want to go with the sand wedge. Using a longer club (a one or two iron) to get distance is risky: the possibility of blowing the shot increases with a flat iron.

SPECIAL SHOTS

You'll discover a range of normal shots including "drive", "shoot", "pitch", "blast", and "putt". In addition, there are three special shots you can use when you're not on the green. They are found in the SHOT MENU.

With the pointer at the top of the screen.

1. Press Right Mouse Button to reveal the Menu Bar.
2. Move arrow pointer to the SHOT MENU - click the Right Mouse Button.
3. Move arrow pointer to highlight the special shot you require.
4. Press Left Mouse Button to select that shot type.

THE CHIP SHOT

If you are close to the green, or on the fringe, this is the perfect time to use your Chip Shot. This shot does not fly very far in the air. The strategy of the shot is to chip the ball just on to the green and hope it rolls the rest of the way to the hole. If you use the Chip Shot, be sure to read the contour grid of the green very carefully. The moment your ball hits the green, it reacts to these contours.

NOTE: A ball hit as a Chip Shot stops dead in its tracks if it lands on the fringe.

THE PUNCH SHOT

When you're half-buried in the rough, or buried in the sand, select Punch Shot. This shot gets you back on the fairway and out of trouble. The distance the ball travels is shorter than if you took a full swing, but you're less likely to shank the shot, and have it sail wildly off your club face.

THE FRINGE PUTT

When you're on the fringe, you don't have to use your putter. The program always selects Fringe Putt, but if you'd rather chip, pitch, or punch, you can choose to do so. However, if you change your shot type, and then change your mind again, you can retrieve your putter by selecting Fringe Putt.

ROLL AND BACKSPIN

When aiming for the green, you want to account for roll and backspin on the ball. You get backspin only on the green, only when using a short iron, and only when shooting from the fairway or off the tee. Backspin takes effect after the first bounce. The ball hits the green, bounces forward, then grabs on the second bounce and rolls backward. If you hit the green with a wood from far away, the ball will rocket off the putting surface. If you hit the green with a medium to long iron, there's a chance the ball may stop on the green after the first bounce, provided the green is large enough.

PGA EUROPEAN TOUR PRESS GUIDE

A Brief History of the Tour

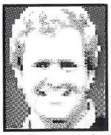
The growth of the PGA European Tour since its inception in 1991 has been spectacularly successful, and its presence has contributed a new and exciting chapter to the history of golf. John Jacobs, Tournament Director General of the PGA guided the European Tournament Players' Division Tour through its first four years, establishing high standards for all to follow. In 1975, Ken Schofield became the newly named PGA European Tour's first Executive Director.

The accomplishments of the Tour have accumulated rapidly. The 1975 schedule of 17 tournaments restricted to an April-to-October season has more than doubled to the present day 39 events on the Tour's Volvo Order of Merit. These tournaments, together with the developing PGA European Challenge Tour and PGA European Seniors' Tour, now afford incentive and opportunity to participants through 12 months of the year.

With players from more than 20 different nations participating in competitions held in 17 European countries, the European Tour has steadily increased its standards of excellence. In 1993 there were 590 world-wide entries for the Tour Qualifying School in France: only 40 were graduated. Quite an illustration of excellence!

- adapted from the **PGA European Tour** Media Guide.-

"10 OF THE BEST" ON THE EUROPEAN TOUR



Colin Montgomerie

Rookie of the year in 1988 and winner of the Tournament Players' Championship in 1989. Colin Montgomerie has been a force to be reckoned with since he first made an appearance on the Tour in 1987. Ambitious and fiercely proud of his Scottish heritage, Colin has won many fans with his buoyant personality and his consistent and professional play. He has improved his money list standing each season he has been on the Tour. In 1992 he placed third on the Volvo Order of Merit, and followed this by coming 1st in 1993.

RODGER DAVIS

Australian Rodger Davis has had a long and prosperous career spanning nearly twenty years. Back in 1982, Rodger left golf all together for eighteen months to start a business of his own but was unable to stay away from the game that he loved. He came back and it was well worth while, both for him and his many fans. In 1986, Rodger vaulted to the top with victories at the PGA Championship and the Australian Open. Subject to outside injury during the last few years, (one sustained while playing tennis), Rodger still managed to post wins at the Volvo Masters in 1991, and the Sanctuary Cove Classic in Australia in both 1991 and 1992. A change to the "Langer" putting method helped him win the Air France Cannes Open in 1993.

JOSE MARIA OLAZABAL

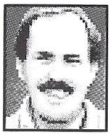
Named Rookie of the Year in 1986, Jose has lived up to the potential displayed during a truly magnificent amateur career. His brilliant play captured two tournaments in 1992. Often compared with fellow Spaniard, Seve Ballesteros, Jose resists such comparisons, graciously stating: "We look different, we play different. I am not the next Seve, I am the first me. By my age Seve had already won majors. He was ahead of me, he has shown the way and I am trying to follow the same path." A great all-round player, he was the Tour Stats Leader for Putts per Round in 1989. With many years of golf ahead of him, Jose should prove an exciting and dynamic player to watch.

BERNHARD LANGER

Bernhard Langer has won at least every year for the last fourteen years (as of 1993). King Bernhard is a truly awesome player, recognised world-wide, and capable of great feats on the fairway and the green. An avid skier, Bernhard refuses to let the fear of injury keep him from the gratification of doing something he loves. Winner of the Harry Vardon Trophy in 1981 and 1984, Bernhard is one of the leading career money makers on the European Tour and has gained victories on both sides of the Atlantic. These include the Whyte & Mackay PGA Championship in 1987 and the US Masters in 1985. He claimed his second US Masters title in 1993, together with the Volvo PGA Championship and the Volvo German Open. With determination and character, Bernhard has left his mark on the game of golf.

SANDY LYLE

After becoming the first British player to triumph at Augusta in 1988, Sandy Lyle experienced a three-year dry spell. He has proved himself many times since turning pro in 1977, and he was to do so again in 1991, with a victory at the BMW International. He continued playing well in 1992, officially ending any suggestion of a slump, with a win at the Lancia Martini Italian Open and an exciting play-off victory at Valderamma against fellow Scotsman Colin Montgomerie in the Volvo Masters. Sandy has come full circule with this victory, calling it "my most crucial win since the US Masters". These latest victories gave him the honour of being the sixth player to top £2 million in European earnings.



RONAN RAFFERTY

Ronan became the seventh player on the PGA European Tour to pass £2 million in prize money and scored his eighth European victory when he beat Denmark's Anders Sørensen at the first extra hole to take the 1993 Hohe Brucke Austrian Open at the Colony Club in Vienna. It was Ronan's first success in five title play-offs. However, 1989 was his banner year. During that year, Ronan won the Volvo Order of Merit, the Harry Vardon Trophy, and was the Stats Leader in Greens in Regulation.

IAN WOOSNAM

Possessed of a powerful game and an indomitable spirit, Ian Woosnam of Wales proves that great things come in little packages. A great believer in the power of self-confidence, 1993 saw Ian's game peak during August and September with victories in the Murphy's English Open, Trophée Lancôme and an unbeaten record in the Ryder Cup by Johnnie Walker. Winning the Harry Vardon Trophy in both 1987 and 1990, Ian is one of the toughest competitors on the Tour. He has great distance on his drives, and was the Tour Stats Leader in 1985 and 1987.

COSTANTINO ROCCA

During the 1993 season Costantino became the first Italian winner on the Volvo Tour since Massimo Mannelli in 1980 when he fired a course record 63 for a first six-shot triumph in the Open V33 du Grand Lyon. Having waited over a decade for his maiden Tour success has had to wait only two months for his second - the Peugeot Open de France, and when he finished runner-up to Ian Woosnam in the Murphy's English Open, Italy's wait for its first Ryder Cup player was over. "It's a great honour for my country as well as myself, " he said.

TONY JOHNSTONE

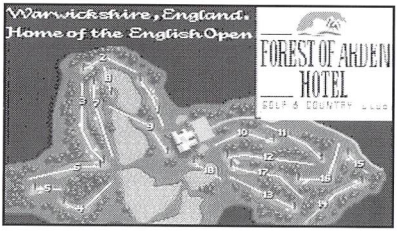
1992 was a very big year for Zimbabwe native Tony Johnstone. He won the prestigious Volvo PGA Championship at Wentworth, earning for himself a cheque worth £100,000, and perhaps what is more important, a ten-year Tour exemption. With a nearly perfect final round of 65, Tony edged out for the win some of the finest golfers in the world. Tony was in the money 17 times for 19 tournaments entered that year; an impressive figure. He also has a world record equalling eight successive birdies, made during his 1990 win at the Murphy's Cup. That event appears to be a lucky one for Tony, as he won it again in 1991.

SEVERIANO BALLESTEROS

Winning his sixth Order of Merit in 1991, Seve Ballesteros opened another brilliant season in 1992 with two PGA European Tour titles in Dubai and Majorca (The Dubai Desert Classic and the Turespaña Open de Baleares). One of the all-time greats of the game, Seve has over 50 European Tour tournament victories to his name, and an amazing 17 additional victories. He has taken nearly every major Title and done much to improve the quality of play and standards of excellence world-wide. In the early 70's when the Tour was in its infancy, a superstar was needed to excite the imagination of the public and the sponsors; Seve was that superstar. Recently, he has continued to add to the game by branching out to golf course design; the new 17th hole at Valderamma is one of his designs. Courageous and charming, he remains a favourite with all aficionado/as of the game.

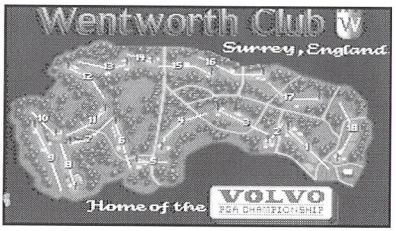
COURSES AND TOURNAMENTS IN PGA EUROPEAN TOUR

FOREST OF ARDEN HOTEL GOLF AND COUNTRY CLUB, WARWICKSHIRE, ENGLAND. HOME OF THE ENGLISH OPEN.



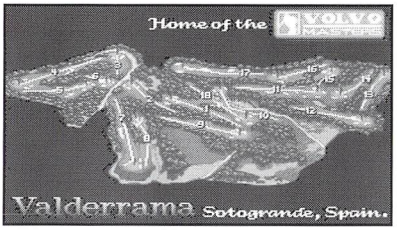
While relatively young, the Arden Course of The Forest of Arden Hotel Golf and Country Club, is located in an area steeped in tradition and historic importance. The original Forest of Arden features prominently in Shakespeare's "As You Like It", and it is likely that the wood from this forest was used in the building of Henry VIII's navy. Recently, the course has been improved and upgraded by the famed designer Daniel Steel, along with European Golf Design, at a cost of over one million pounds. At 7,102 yards long, the Arden course has measured up to the standards of excellence demanded by the PGA European Tour.

WENTWORTH CLUB, VIRGINIA WATER, SURREY, ENGLAND. HOME OF THE VOLVO PGA CHAMPIONSHIP.



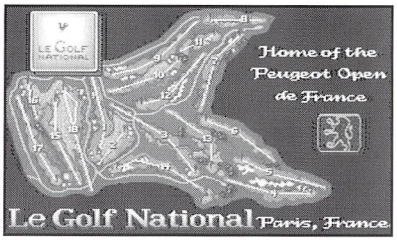
The West Course at Wentworth, the showplace of the London area courses, has an unusual nickname. Known for its length, it is called the Burma Road, a telling testimony to the difficulty of some of its monster par-fours. Also home for more than a quarter of a century to the World Match Play Championship. Wentworth came to prominence in 1956 when it hosted the Canada Cup, forerunner of the World Cup. It is one of the most heavily wooded of the Surrey heath courses, and its greens are more severely contoured than is normal for British golf. Wentworth tests golfers in driving distance, accuracy and putting ability, supplying golf fans the world over with dramatic and superior events.

VALDERAMMA, SPAIN. HOME OF THE VOLVO MASTERS.



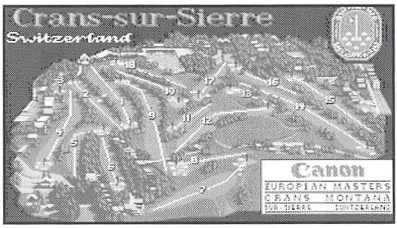
Valderamma, as fiendishly difficult as it is lavishly beautiful, was remodelled by designer Robert Trent Jones at the request of Club President Jaime Ortiz-Patino. The goal was to turn it into a true championship test prior to the inaugural Volvo Masters in the autumn of 1988. The resulting course admirably satisfies that goal. When the first players arrived, many were astonished by the condition of the course. They had never seen such immaculate fairways, while the greens were as fast and true as those met with at an American Open. With views of the Mediterranean and the Rock of Gibraltar, few courses can compare with this jewel in the crown of Spain.

LE GOLF NATIONAL, PARIS, FRANCE.
HOME OF THE PEUGEOT OPEN DE FRANCE.



It took vision and courage on the part of the French Golf Federation to look at a completely flat plot of land thirty-five kilometres outside Paris and transform it into the first "National" golf-course complex in France. Together with their Chief Executive and Principal Course Designer, Hubert Chesneau, the Federation went ahead with their dream and created a "stadium style" course completed with vicious water hazards and huge spectator mounds. Now the home of the prestigious Peugeot Open de France, Le Golf National offers competitive holes for the pros and optimum views for the fans.

CRANS-SUR-SIERRE, SWITZERLAND.
HOME OF THE CANON EUROPEAN MASTERS.



Nestled amidst the imposing Swiss Alps, the course at Crans-sur-Sierre has evolved from the low-key site of the Swiss Open, to the spectacular setting for the Canon European Masters. The event and the course itself were transformed by the efforts of the dynamic and remarkable Gaston Barras, a member of one of the prominent local families. The thin air and high altitude of the area promote low scores and dramatic charges, but weather is always a factor on this temperamental course. During the 1992 Tournament, all four seasons were represented, often within a single hour, making it anything but simple for the pros to read the course.

THE CANON SHOOT-OUT SERIES

The Canon SHOOT-OUT series is a special pre-tournament event on the European Tour. While drawing on all of a player's skills, the series also gives fans an additional opportunity to watch their favourites compete. The series consists of eight regular shoot-outs and one final which is held at Crans-sur-Sierre. The events take place before major tournaments and earnings often go to the winning players' selected charities. The Canon SHOOT-OUT is very similar to the version we include in this game, but it has 10 players competing over nine holes. There have been several different types of pre-tournament events staged on the PGA European Tour, but the Canon SHOOT-OUT Series seems to be one of the most popular. Spectators appreciate the format of the event, while the pros can test their skills in a more relaxed atmosphere. With the series incorporating more than 40 players from 17 different countries, and with events staged all over the continent, many have come to enjoy this specialised form of competition.

CREDITS

CONVERSION UNDERTAKEN BY:	The Dome Software Developments
PROGRAMMING BY:	Gavin Harwood
UNASSISTED BY:	Francis Lillie Dave Rouse
MUSIC AND GRAPHICS BY:	Rob Balderstone
TECHNICAL CO-ORDINATION BY:	Jon Court
PROJECT MANAGEMENT BY:	Nick Court

TESTING BY:
The Ocean QA (Jonathan D; Simon L; Danny B; Tony B; Tony Mc; Richard B; Andrew B; George D; Joe D; P Flanagan; John H; Paul J; Mike C; Lee C; Mike C; Simon C; Cheryl C; M Drummer.)

PRODUCED BY	James Hawkins

THE FOLLOWING PLAYER NAMES ARE USED WITH PERMISSION OF THE PGA EUROPEAN TOUR

Carl Mason, England - David Gilford, England - Jeff Hawkes, South Africa - Jean Van de Velde, France - Brett Ogle, Australia - Robert Karlsson, Sweden - Stephen McAllister, Scotland - Richard Boxall, England - Frank Nobilo, New Zealand - Jamie Spence, England - Peter Fowler, Australia - Greg Turner, New Zealand - Paul Way, England - Mark James, England - Gordon Brand Jnr, Scotland - Sam Torrance, Scotland - Darren Clarke, N. Ireland - Paul McGinley, Ireland - Daniel Silva, Portugal - Mark Roe, England - Joakim Haeggman, Sweden - Anders Forbrand, Sweden - Jim Payne, England - Des Smyth, England - Mark McNulty, Zimbabwe - Danny Mijovic, Canada - Ian Palmer, South Africa - Barry Lane, England - Jesper Parnevik, Sweden - Mike McLean, England - Peter Baker, England - Mark Davis, England - Andrew Murray, England - José Rivero, Spain - David J Russell, England - Chris Moody, England - Roger Chapman, England - Stephen Ames, Trinidad & Tabago - Wayne Westner, South Africa - Per-Ulrik Johansson, Sweden - Paul Broadhurst, England - Brian Marchbank, Scotland - Vijay Singh, Fiji - Gavin Levenson, South Africa - Steven Richardson, England - Peter Mitchell, England - Ove Sellberg, Sweden - Peter Fowler, Australia - Eduardo Romero, Argentina - Miguel Angel Jimenez, Spain - Gary Orr, Scotland.

© 1994 Electronic Arts.
All tournament names and logos are the property of their respective owners.

EA SPORTS, the EA SPORTS logo, 4 Way Play, the 4 Way Play logo, are all trademarks of Electronic Arts.

PGA European Tour is a trademark of PGA European Tour and PGA TOUR is a registered trademark, and are used by permission.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

* Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

* Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

* Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

* En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

IM PRO-SHOP

Linke Maustaste - Zur Menüauswahl.
Linke Maustaste - Zum Ein-/Ausschalten der Set-Up-Menü-Optionen.
Rechte Maustaste - Zum Aktivieren/Deaktivieren des Menübalken (mit Pfeilzeiger an Bildschirmoberseite).

Menüs:	"PLAY"	"STATS"	"OPTIONS"
	Practice Round	Current Players	Save Game
	Tournament	Saved Players	Restore Game
	Skins Challenge	Tournament	Delete Player
	Match Play	Score Card	Reset Pros
	Shoot-Out	Leader Board	Set-Up
	Driving Range	Tourney Results	Exit PGA Golf
	Putting Green		
	Resume Game		

AM TEE

Rechte Maustaste - Zur Hauptmenüauswahl. Am Tee - Anzeige von Overhead-View. Im Gras oder im Sand - Anzeige von Ball-Lie. Im Grün - Anzeige des Green-Grid.
Linke Maustaste. Dreimal drücken, um den Ball zu treffen. Zum Ein-/Ausschalten der Set-Up-Menü-Optionen.
Rechte Maustaste, wenn Pfeilzeiger am Energiebalken durch ein Paar Füße ersetzt wird. Taste gedrückt halten, um Draw/Fade-Meter anzuzeigen. Hauptmenüauswahl wird rückgängig gemacht.
Rechte Maustaste - Zum Aktivieren/Deaktivieren des Menübalken. Aufheben der Menüauswahl. Entfernen von Ball-Lie-Fenster und Overhead-View.
Klicken der linken Maustaste - Zum Bewegen des Fadenkreuzes. Klicken der linken oder rechten Maustaste - Auswahl eines anderen Schlägers. Erhellen der Pull-Down-Menü-Elemente.
HINWEIS. Für Green-Grid und Hole-Browser existieren weitere Befehle. Nähere Informationen darüber sind unter den jeweiligen Punkten in der Bedienungsanleitung ersichtlich.

AM PLATZ

Rechte Maustaste - Erhellen von Menübalken/Menü.

Linke Maustaste - Auswahl von Menüelementen.

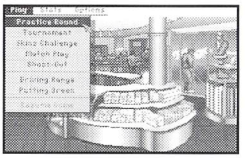
Menüs:	"GO TO"	"SHOT"	"VIEW"	"STATS"	"OPTIONS"
	Hole	Chip Shot	Overhead	Current Players	Save Game
	New Course	Punch Shot	Ball Lie	Tournament	Restore Game
	Pro-Shop	Fringe Putt	Green	Score Card	Set-Up
		Normal Shot	Ball Browser	Leader Board	
		Take A Mulligan	Instant Replay	Tourney Results	
		Pick Up Ball	Course		
		Fly-By-Hole Preview			

AM TEE

Linke Maustaste - Zum Bewegen des Fadenkreuzes (während Zeiger über Abschlag steht) - rote Pfeile.
Zum Aktivieren des Schlages (während Zeiger über Abschlag steht) - roter Bogenpfeil.

STARTEN DES SPIELS

Legen Sie die PGA Diskette 1 in das DFO-Laufwerk ein. Falls der Computer ein zweites Laufwerk hat, die Diskette 2 in dieses Laufwerk einlegen. Falls Sie nur ein Laufwerk besitzen, wird das Programm Sie auffordern, die Diskette 2 einzulegen.
Schalten Sie den Computer ein.
Nach der Einleitungssequenz wird das Spiel direkt zum Hauptmenü übergehen.



PRO SHOP

STARTEN EINER ÜBUNGSRUNDE

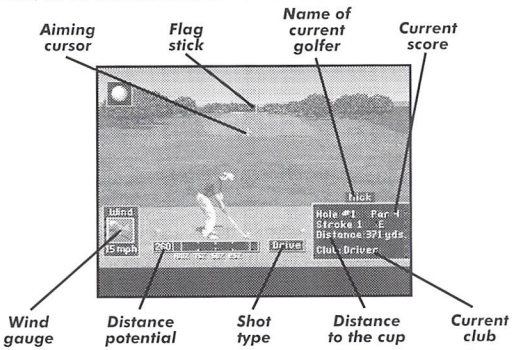
1. Klicken Sie während Sie im Pro-Shop sind die rechte Maustaste, um das PLAY MENÜ zu öffnen (mit Zeiger über Menübalken).
2. Practice Round wird automatisch erhellt. Klicken Sie die linke Maustaste, um Practice Round zu selektieren.
3. Nun erscheint "Select Number of Players" Erhellen Sie mittels der linken oder rechten Maustaste die gewünschte Spielerzahl (1-4). Wenn Sie mit der Auswahl zufrieden sind, mit der linken Maustaste auf "OK" klicken.
4. Selektieren Sie Player Nr. 1 - Bildschirm/Tabelle erscheint (erhellen Sie den ausgewählten Spieler mit linker oder rechter Maustaste). Klicken Sie mit linker Maustaste auf "OK".
5. Wenn Sie einen neuen Spieler auswählen, wird eine "Player Card" erscheinen. Tippen Sie mittels der Tastatur Ihren Namen ein. Betätigen Sie Rücksprung-/Eingabe-Taste (falls Sie keinen Namen eingeben möchten, können Sie an dieser Stelle die Esc-Taste betätigen. Später im Spiel werden Sie allerdings einen Namen eingeben müssen, um das Spiel fortsetzen zu können).
6. "Tee Selection" erscheint. Erhellen Sie die gewünschte Auswahl mit Hilfe der linken oder rechten Maustaste (Auswahl: Professional oder Amateur Tees). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "OK".
7. "Club Selection" erscheint. Dreizehn Schläger werden in blauer Anzeige erscheinen. Dies ist die Standardselektion von Schlägern für Ihren Spieler.
8. Falls Sie die Selektion ändern möchten, den gewünschten Schläger mit der linken oder rechten Maustaste erhellen. Selektieren Sie den jeweiligen Schläger, indem Sie mit der linken Maustaste am Bild "Select Club" klicken. Der gleiche Ablauf gilt, wenn Sie einen

Schläger aus der Selektion herausnehmen möchten. Sie können bis zu maximal dreizehn Schläger selektieren. Wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind, mit der linken Maustaste auf "OK" klicken. (Falls Sie ein Multispieler-Spiel gewählt haben, Schritt 7 für Spieler 2, 3 und 4 wiederholen).

9. "Course Selection" erscheint. Erhellen Sie mittels der linken oder rechten Maustaste den gewünschten Platz. Sie können auch mit Hilfe der Skala an der rechten Seite der Platzselektionstabelle die einzelnen Plätze durchgehen. Setzen Sie den Zeiger über den Richtungspfeil an der Skala und klicken Sie die linke oder rechte Maustaste, um die verfügbaren Plätze anzuzeigen. Wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind, mit der linken Maustaste auf "OK" klicken.

SPIELSTEUERUNG

Wenn Sie im Pro Shop sind, den Pfeilzeiger auf Options stellen, die rechte Maustaste klicken. Stellen Sie den Pfeilzeiger auf "Set-Up" und klicken Sie die linke Maustaste. Nun wird "Set-Up" erscheinen. Um eine Option zu erhellen, den Zeiger auf die gewünschte Option stellen und die linke oder rechte Maustaste drücken. Um die erhellte Option zu aktivieren/deaktivieren, den Zeiger auf "ON/OFF" stellen und die linke Maustaste klicken. Wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind, mit der linken Maustaste auf "OK" klicken.



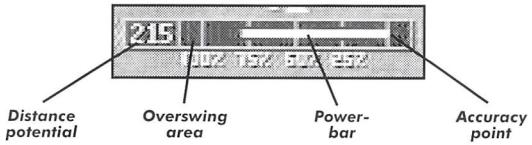
EINHEITLICHE SPIELKONSTANTEN VON CLUB PRO

"PGA European Tour" besteht aus Menüs, die Ihnen beim Spiel helfen. In diesen Anleitungen sind die diversen Anweisungen für die einzelnen Menüs und Spielaspekte enthalten, gewisse Spielkonstanten bleiben jedoch immer gleich und werden nachstehend aufgelistet.

- Wenn der Pfeilzeiger an der oberen Bildschirmkante steht, können Sie durch Drücken der rechten Maustaste den Menübalken an der Bildschirmoberseite anzeigen.
- Wenn Sie den Pfeilzeiger nach links oder rechts bewegen und die rechte Maustaste drücken, können Sie ein Menü selektieren. Wenn Sie den Pfeil am Menü nach unten fahren und die linke Maustaste drücken, können Sie Ihre Selektion bestätigen.
- Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, können Sie die Titel-, Credit- und Hole-Preview-Anzeigen verlassen.

SCHLAGEN EINES BALLS

Stroke Meter und Accuracy Point



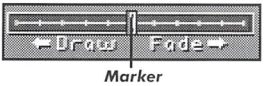
Das Stroke Meter ist ein Instrument, mit dessen Hilfe Sie Ihre Schlagkraft messen können. Der Accuracy Point ist der Punkt am Stroke Meter, durch den Sie die Richtung Ihres Schlages bestimmen können. Ein wesentliches Element dieses Spiels besteht darin, den Schwung genau am Accuracy Point zu stoppen - wenn dies gelingt, wird der Schlag gerade sein; wenn der Accuracy Point nach rechts verfehlt wird, geht der Ball nach rechts (Schneidball); wenn der Accuracy Point nach links verfehlt wird, geht der Ball nach links (Kurvball). Je mehr Sie den Accuracy Point verfehlen, umso mehr geht der Ball nach rechts bzw. links.
Wenn der Zeiger genau über dem Stroke Meter steht (Bogenpfeil ist zu sehen):

1. Die linke Maustaste drücken, um Backswing zu beginnen.
2. Die linke Maustaste noch einmal drücken, um Backswing zu stoppen und Schlagschwung zu beginnen.
3. Die linke Maustaste ein drittes Mal drücken, um den Ball (am Accuracy Point) zu treffen.

OVERSWING

Der Bereich links von der 100% Marke am Stroke Meter ist der "Overswing "-Bereich. Wenn Sie in den Overswing-Bereich gehen, können Sie Ihre potentielle Kraft erhöhen und den Ball über die am Stroke Meter angegebene, maximale Distanz hinaus befördern. Sie müssen es sich genau überlegen, bevor Sie in diesen Bereich gehen. Wenn Sie den Accuracy Point verfehlen, kann es Sie sehr teuer zu stehen kommen. Kurvbälle und Schneidbälle werden im direkten Verhältnis zur Schlagkraft verstärkt. Mit Overswing geht die Schlagsicherheit verloren.

DRAW UND FADE METER



Es kann vorkommen, daß Sie, um eine Hindernis zu umgehen, absichtlich einen Kurvball oder Schneidball spielen möchten. Um einen Kurvball bzw. Schneidball optimal zu kontrollieren, muß vor dem Schwung das Draw/Fade Meter eingestellt und dann der Accuracy Point wie gewöhnlich getroffen werden. Das Draw/Fade Meter steht nicht zur Verfügung, wenn Sie ein Putting spielen. Stellen Sie den Pfeilzeiger auf den Energiebalken und drücken Sie, wenn zwei rote Füße erscheinen, die rechte Maustaste, um das Draw/Fade Meter anzuzeigen.
Drücken Sie die linke Maustaste, um die Markierung zu setzen.

Wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind, die rechte Maustaste drücken, um wieder zum Energiebalken zurückzukehren.

AUSWAHL DES ENTSPRECHENDEN SCHLÄGERS

Das Spiel wird automatisch für jede Situation einen entsprechenden Schläger auswählen. Sie müssen diesen aber nicht benutzen. Die Auswahl Ihres Schlägers kann durch viele Faktoren z.B. Wind und Ball Lie (Ballage) - beeinflußt werden.
Um Schläger zu wechseln, den Pfeilzeiger auf den jeweils selektierten Schläger stellen, wenn das rote Bild "Select Club" erscheint, die linke Maustaste drücken. Drücken Sie die linke bzw. rechte Maustaste, um den neuen Schläger zu erhellen, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf OK.
In der unteren rechten Bildschirmecke am Ende des Informationskasten wird die Bezeichnung des ausgewählten Schlägers erscheinen. Jeder Schläger hat andere Merkmale. Eines dieser Merkmale ist das jeweilige maximale Distanzpotential, d.h. die Gesamtdistanz und nicht die Luftdistanz. Diese Potentiale setzen eine perfekte Lage, Windstille und eine flache Landungsstelle, auf der der Ball springen und rollen kann, voraus. Das Distanzpotential eines Schlägers wird an der linken Seite des Stroke Meter angezeigt.

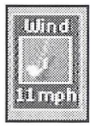
SCHLAGKALKULATION

Es geht hier nicht nur darum, den Ball zu treffen, das Fadenkreuz zu positionieren und den Schläger zu schwingen. Es müssen auch Wind, Ballage, nachfolgender Schlag und potentielle, platzspezifische Gefahren berücksichtigt werden. Nehmen wir an, Ihre Driver-Distanz ist 270 Yards. Wenn Sie Ihren Backswing bei 50% am Stroke Meter stoppen, wird die rechnerische Distanz Ihres Schlages 135 Yards sein. Diese Distanz kann aber durch die obigen Faktoren beeinflußt werden.

ZIELEN

Das Fadenkreuz (blinkt in der Mitte des Bildschirms, kurz bevor Sie den Ball treffen) zeigt die Richtung des Balls an, die dieser verfolgen wird, wenn Sie gerade aufschlagen und kein Seitenwind vorhanden ist.
Um das Fadenkreuz zu verstellen, müssen Sie den Pfeilzeiger am Bildschirm hochfahren, bis die beiden roten Bilder erscheinen.
Bewegen Sie diese Pfeile auf die gewünschte Ballinie. Wenn Sie mit der Richtung zufrieden sind, die linke Maustaste drücken. Sie werden feststellen, daß das Fadenkreuz nun an der Stelle steht, an der sich der rote Pfeil befindet.

WINDMESSUNG



WIND GAUGE

Der rotierende Pfeil an der linken unteren Bildschirmecke zeigt Windgeschwindigkeit und Windrichtung an. Achten Sie auf gelegentliche Windstösse und die Wettermeldungen vor jeder Runde.

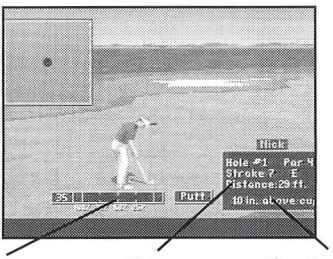
HINWEIS: Die kurzen Eisen bewirken einen größeren Bogen als Hölzer und lange Eisen. Je höher der Bogen, umso stärker wird der Wind den Ballflug beeinflußen.

DRIVING-PLATZ

Jeder Platz hat einen eigenen Driving-Platz. Zur Vorbereitung auf ein Turnier müssen Sie alle Schläge am Driving-Platz üben. Experimentieren Sie mit Holz- und Eisenschlägern, Spezialschlägen und dem Draw/Fade Meter.

1. Erhellen Sie im PLAY MENÜ Driving Range und drücken Sie die linke Maustaste. Das Programm wird Sie durch die Driving Range führen.
2. Um die Driving Range zu verlassen, müssen Sie vom GO TO MENÜ PRO SHOP selektieren und die linke Maustaste drücken.

PUTTEN



Stroke meter — *Distance to the cup* — *Elevation of ball in relation to cup*

Mit PGA European Tour können Sie auf allen Grüns des Spiels Putten üben. Gutes Putten ist für den Erfolg eines Spielers ausschlaggebend und schon viele Spiele wurden erst am Grün entschieden.

Erhellen Sie vom PRO SHOP Putting Green vom PLAY MENÜ und drücken Sie die linke Maustaste.

WECHSELN VON LÖCHERN UND PLÄTZEN

Das Programm bringt Sie automatisch zum Grün eines beliebig selektierten Platzes.

Um auf ein anderes Loch zu gehen:

1. Das GO TO Menü herunterziehen und Hole selektieren.
2. Die linke Maustaste drücken. Select Hole erscheint.
3. Um zu einem anderen Loch zu gehen, das gewünschte Loch mit der linken bzw. rechten Maustaste selektieren.
4. Zeiger auf "OK" setzen und die linke Maustaste klicken.
5. Sie werden nun auf das Grün kommen, das Sie gewählt haben.

Um auf einen neuen Platz zu gehen:

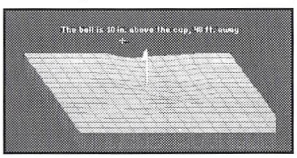
1. Den Pfeilzeiger auf GO TO Menü setzen und New Course selektieren.
2. Linke Maustaste drücken. Select Course wird erscheinen.
3. Pfeilzeiger nach oben bzw. unten bewegen, um den gewünschten Platz zu erhellen und durch Drücken der rechten Maustaste bestätigen.
4. Bewegen Sie den Zeiger auf "OK" und klicken Sie die linke Maustaste.

KORREKTES PUTTEN

Der Stroke Meter funktioniert am Grün gleich wie an anderen Stellen.
Um zu putten, müssen Sie die linke Maustaste drei Mal drücken. Lesen Sie die Anleitung unter Stroke Meter und Accuracy Point, um die Funktion des Stroke Meter besser zu verstehen.
Das Distanzpotential Ihres Putters kann von 5 Fuß bis 175 Fuß in Stufen von 5 Fuß geändert werden.
Um das Distanzpotential zu ändern, müssen Sie den Mauszeiger solange nach rechts bewegen, bis das Bild "Select Distance" erscheint, und die linke Maustaste drücken (genauso wie bei der Auswahl eines Schlägers), drücken Sie noch einmal, um die Distanz zu selektieren, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf OK.
Das Programm wird willkürlich die Stock- und Ballplazierung vornehmen. Nach dem Einlochen wird diese Plazierung geändert. Falls Sie die Position von Ball bzw. Büchse ändern möchten, bevor Sie einlochen, müssen Sie Pick up Ball vom SHOT MENÜ selektieren und die linke Maustaste drücken.

GRID-ANZEIGE

Wenn Sie Putting Green selektieren wird vor jedem Loch ein Konturgitter erscheinen, das die Topografie des Bodens rund um das Übungsloch darstellt. Eine Meldung über dem Gitter weist darauf hin, wie weit der Ball über bzw. unter dem Stock liegt und wie weit er von der Einlochbüchse entfernt ist. Um festzustellen, wie die Topografie das Rollen des Balls beeinflußt, kann das Gitter rotiert werden.
Sie können auch eine Feinabstimmung des Fadenkreuzes vom Konturgitter aus vornehmen.



Rotieren des Gitters nach links bzw. rechts:
Setzen Sie den Zeiger auf: die linke Seite des Gitters und klicken Sie die linke Maustaste, falls Sie das Gitter nach links rotieren möchten; die rechte Seite des Gitters und klicken Sie die linke Maustaste, falls Sie das Gitter nach rechts rotieren möchten. Drücken Sie die rechte Maustaste, um wieder zum Putting-Grün zurückzukehren. Sie werden feststellen, daß das Fadenkreuz jede Änderung, die Sie im Gitter gemacht haben, widerspiegelt. Achten Sie auch darauf, daß im Informationskasten in der linken unteren Bildschirmecke die Distanz und Büchsenhöhe angezeigt werden. Sie können das Grün-Gitter erhalten, wenn Sie eine Runde spielen und am Grün sind oder

sich innerhalb von 40 Yard von der Büchse befinden. Selektieren Sie Green vom VIEW MENÜ, wenn Sie in der Nähe des Grün sind, um das Gitter zu erhalten.

DAS GEHEIMNIS DES PUTTEN

Das Grün-Gitter liefert zwei kritische Informationen: die Höhe des Balls in bezug auf die Büchse und die Konturen des PuttingBoden. Das Erkennen der Bruchpunkte eines Grüns erfordert eine gewisse Übung. Es gibt keine festen Regeln, um festzustellen, wie groß die Kompensierung mit dem Fadenkreuz für einen bestimmten Bodenbruch sein soll. Die nachfolgenden Richtlinien sollen jedoch eine Unterstützung bieten.

Die Brüche im Grün wirken sich auf den Ball mit zunehmender Verlangsamung stärker aus. Es ist weitaus wichtiger, die Bodenbrüche um die Büchse zu kompensieren als jene direkt vor dem Ball. Wenn ein starker Bruch kompensiert werden soll, muß darauf geachtet werden, daß der Ball bis zur Büchse eine größere Distanz zurücklegen muß und diese entsprechend einkalkuliert werden muß.

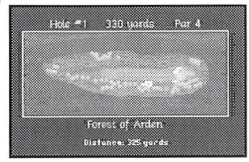
Es ist vor allem bei kurzen Einlochabständen keine schlechte Idee, wenn man den Ball eher etwas härter schlägt als zu sanft. Seien Sie mit kurzen Einlochabständen nicht zu zimperlich. Wenn Ihre Einlocher jedoch in den meisten Fällen über die Büchse hinausgehen, versuchen, Sie den Ball etwas weicher zu schlagen.

Um das Putting Green zu verlassen, müssen Sie vom GO TO Menü aus Pro Shop selektieren.

BETRACHTUNG DES PLATZES

Ein Platz kann in verschiedener Weise betrachtet werden. Mit Hilfe dieser Betrachtungsmöglichkeiten können Sie die potentiellen Gefahren besser erkennen und ein optimales Spiel liefern.

OVERHEAD-VIEW



Die Overhead-View dient am besten zur Messung von langen Schlägen, insbesondere wenn Hindernisse oder Bäume vorhanden sind.

AM TEE

1. Bewegen Sie den Zeiger zur Bildschirmoberseite, klicken Sie die rechte Maustaste, um den Menübalken zu aktivieren. Erhellen Sie mittels der rechten Maustaste das View-Menü.
2. Die "Overhead"-Option wird erhellt. Klicken Sie die linke Maustaste, um Ihre Selektion zu bestätigen. Sie werden eine Overhead-View des Loches erhalten, das Sie gerade spielen. Über der Grafik des jeweiligen Loches werden Informationen erscheinen, die sich auf die

Lochnummer, die Distanz in Yard sowie das Par (Zahl der Schläge zum Einlochen) des Loches beziehen.

3. Drücken Sie rechte Maustaste, um wieder auf den Platz zurückzukehren.

ZWISCHEN DEM TEE UND DEM GRÜN

Aktivieren Sie den Menübalken, indem Sie den Mauszeiger zur Bildschirmoberseite bewegen, klicken Sie die rechte Maustaste, auf "View"-Menü, drücken Sie die linke Maustaste, wenn "Overhead" erhellt ist.

Wenn Sie in Overhead-View sind, können Sie den Cursor mit der linken Maustaste bewegen, um den Abstand zwischen dem Ball und einem beliebigen Punkt am Platz auszumessen. Die Overhead-View zeigt Ihnen auch die Position des gegnerischen Balls nach dem Abschlag.

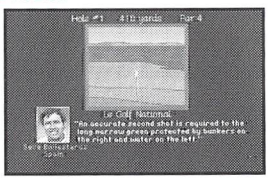
HINWEIS: Im Gegensatz zur Grün-Gitter-Anzeige wird eine Veränderung der Cursor-Stellung in der Overhead-View sich nicht auf den Course-Play-Bildschirm auswirken.

BALL LIE

Drücken Sie die rechte Maustaste, wenn der Zeiger an der Bildschirmoberseite ist, um den Menübalken zu aktivieren.

Erhellen Sie mittels der rechten Maustaste die "View"-Option. Selektieren Sie mit der linken Maustaste "Ball Lie" (Ballage). Danach wird das Ball-Lie-Fenster erscheinen. Dieses Fenster zeigt Ihnen, auf welch einem Terrain Ihr Ball liegt.

FLY-BY-HOLE PREVIEW



Fly-By-Hole-Preview wird am Anfang eines jeden Loches erscheinen. Sie erhalten damit eine gleitende Luftbetrachtung des Loches. Am Bildschirm wird ein Profi erscheinen und Ratschläge für das Spiel dieses Loches erteilen.

Drücken Sie die rechte Maustaste, um die Fly-By-Hole-Preview zu überspringen, oder gehen Sie zu Set-Up im OPTIONS MENÜ, um sie zu deaktvieren (detallierte Anweisungen unter Auto-Views).

HOLE BROWSER

Mit Hole Browser können Sie das ganze Loch unter eigener Kontrolle überfliegen und erhalten Sie einen genaueren Überblick als mit Overhead oder mit Fly-By.

1. Wenn der Mauszeiger an der Bildschirmoberseite steht, die rechte Maustaste drücken, um den Menübalken zu aktivieren. (Mit Hilfe der rechten Maustaste die "View"-Option selektieren. Mit der linken Maustaste vom "View"-Menü "Hole Browser" selektieren.
2. Den Pfeilzeiger nach oben/unten/links/rechts bewegen, um das Loch zu betrachten.

3. Den Pfeilzeiger auf "Aim Camera To" bewegen und die linke Maustaste klicken, um zwischen Flaggenstock, Tee und Ball zu wechseln.
4. Drücken Sie die linke Maustaste, um das Spiel wieder fortzusetzen.
5. An der Bildschirmoberseite wird ein Menübalken erscheinen mit der Meldung: "Click here for help"/"Klicken Sie hier, um Hilfe zu erhalten".

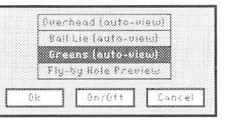
Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal auf diesem Balken. Es wird ein Fenster mit all den relevanten Anleitungen, um die Kamera um das Loch zu navigieren, erscheinen. Wird die linke Maustaste ein weiteres Mal gedrückt, wird dieses Menü
verschwinden.

INSTANT REPLAY

Das Programm wird jeden außergewöhnlichen Schlag in einem Instant Replay wiederholen. Sie können jedoch jeden Schlag noch einmal zeigen, auch von Profis.

1. Selektieren Sie vom VIEW MENÜ aus Instant Replay.
2. Drücken Sie die linke Maustaste. Der letzte Schlag wird noch einmal gezeigt.

AUTO-VIEWS



Sie können bestimmte Betrachtungen für automatische Anzeige aktivieren/deaktivieren.

1. Selektieren Sie vom OPTIONS MENÜ aus Set-Up. Set-Up-Options wird erscheinen.
2. Erhellen Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste die Funktion, die Sie aktivieren/deaktivieren möchten. Wenn diese erhellt ist, selektieren Sie mit der linken Maustaste ON/OFF. Wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind, klicken Sie mit der linken Maustaste auf "OK".
   Auto-Overhead erscheint vor Ihrem Schlag, wenn der Ball mehr als 100 Yard vom Loch entfernt ist.

Auto-Overhead kann mit der rechten Maustaste ausgeschaltet werden.
Auto-Ball-Lie erscheint vor Ihrem Schlag, wenn der Ball zwischen dem Tee und dem Grün liegt.
Auto-Ball-Lie kann mit der linken oder rechten Maustaste ausgeschaltet werden.
Auto-Greens erscheint vor Ihrem Schlag, wenn der Ball am Grün ist oder innerhalb von 39 Yard zum Loch liegt.
Auto-Greens kann mit der rechten Maustaste ausgeschaltet werden.
Auto-Fly-By-Hole Preview erscheint am Anfang eines jeden Loches vor dem Abschlag.
Auto-Fly-By-Hole-Preview kann mit der linken oder rechten Maustaste ausgeschaltet werden.

STATS

PGA European Tours bietet eine Auswahl von Statistiken, die unter Stats-Menü angeführt sind.

CURRENT PLAYERS

Dieser Bildschirm liefert die Statistiken aller Spieler in Ihrer aktuellen Partie. Diese Statistiken stehen Ihnen nur während eines Spiels zur Verfügung. Die Spielerstatistiken werden jedesmal aktualisiert, wenn jemand an einem Turnier, Skins, Match oder Shoot-Out teilnimmt.
Selektieren Sie vom Stats-Menü aus Current Players und drücken Sie die linke Maustaste. Die Stats-Anzeige für Current Players
wird erscheinen.

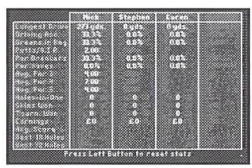
RESET STATS

Sie können die Statistiken eines echten Spielers vom Bildschirm Current Players Stats rückstellen.

1. Setzen Sie den Zeiger an die Oberseite des Bildschirms und klicken Sie die rechte Maustaste, um den Menübalken zu aktivieren.
2. Bewegen Sie den Zeiger auf "Stats" und klicken Sie die rechte Maustaste, um dieses Menü zu aktivieren.
3. Bewegen Sie den Zeiger auf "Current Players" und klicken Sie die linke Maustaste.

4. Es wird eine Tabelle erscheinen, in der die Spielerstatistiken angegeben sind. Diese können durch Klicken der linken Maustaste rückgestellt werden. Sie werden aufgefordert werden, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Dies können Sie durch Klicken der linken Maustaste auf "OK". Anschließend werden Sie wieder zum Stats-Bildschirm zurückkehren.
5. Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Stats-Bildschirm zu verlassen und zum Spiel zurückzukehren.

HINWEIS: Sie können auch die Profi-Statistiken von Select Reset Pros im Options Menü rücksetzen und dies durch Klicken auf OK bestätigen.



Gewisse Statistiken (Longest Drive/Längster Drive, Earnings/Verdienst, Best 18 Holes/Besten 18 Löcher usw.) erfordern keine nähere Erläuterung. Nachstehend ist eine Erklärung für statistische Kategorien, die nicht so eindeutig sind.

"Drive Acc." oder "Driving Accuracy (Drive-Genauigkeit). Ein genauer Drive ist ein Drive, der am Fairway oder am Grün stehenbleibt. Diese Statistik gibt in Prozent an, wie oft ein Spieler das Fairway oder das Grün erreicht hat.
"Greens in Reg." oder "Greens in Regulations". Bei einem Par 3 Ihr Ball muß das Grün bei Ihrem Drive erreichen; bei einem Par 4 - der Ball muß das Grün bei Ihrem zweiten Schlag erreichen; bei einem Par 5 - der Ball muß das Grün bei Ihrem dritten Schlag erreichen; damit er das Grün innerhalb der vorgegebenen Zahl von Schlägen erreicht. Diese Statistik zeigt in Prozent, wie oft ein Spieler das Grün mit der vorgegebenen Zahl von Schlägen erreicht hat.

Par Breakers - zeigt in Prozent, wie oft ein Spieler das Par übertroffen bzw. "gebrochen" hat.
Par Saves sind jene Löcher, bei denen ein Spieler das Par geschlagen bzw. gebrochen hat, ohne das Grün mit der vorgegebenen Zahl von Schlägen zu erreichen.
Ave Par zeigt die durchschnittliche Zahl der Schläge, die ein Spieler bei Par 3, Par 4 oder Par 5 benötigt.

SAVED PLAYERS

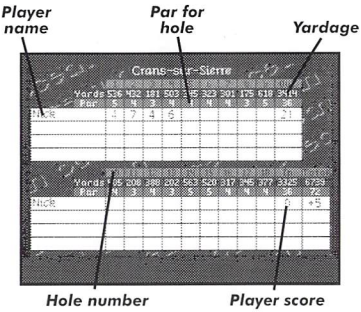
Diese Statistik stimmt inhaltsmäßig mit der von Current Players überein, enthält aber die Statistiken für alle gespeicherten Spieler und nicht nur für die aktuellen Spieler. Wie bei Current Players können Sie die Statistiken von diesem Bildschirm aus rückstellen. Vgl. Reset Stats.

TOURNAMENT

Das Turnier beginnt mit einer Liste der führenden Ergebnisse, geordnet nach niedrigstem Durchschnittsergebnis.

SCORECARD

Die Punktetafel erscheint nach jedem gespielten Loch (nicht jedoch in Driving Range oder Putting Green). Scoreboard kann auch vom Stats Menü aufgerufen werden.
Par-Punkte erscheinen in blau, Punkte unter Par erscheinen in rot und über Par in schwarz.
Drücken Sie die rechte Maustaste, um wieder zu COURSE, PRO-SHOP oder PGA TOUR TENT zurückzukehren.



LEADERBOARD

Das Leaderboard zeigt alle Spieler eines laufenden Turniers nach niedrigsten Gesamtpunkten. Die Namen echter Spieler erscheinen in der Liste und in einem separaten Feld unter der Liste in blau. Neben dem Namen der einzelnen Spieler erscheint der jeweilige aktuelle Punktestand in bezug auf Par. Neben der "Par"-Spalte befindet sich die "Hole"-Spalte, in der das aktuelle Loch für den jeweiligen Spieler angegeben wird. Ein Doppelstrich (—) in dieser Spalte weist darauf hin, daß der Spieler die Runde beendet hat. Drücken Sie die linke Maustaste, um die Liste durchzugehen. Drücken Sie die rechte Maustaste, um zu COURSE, PRO SHOP oder PGA TOUR TENT zurückzukehren.

TOURNEY ERGEBNISSE

Im Bildschirm Tourney Results erscheint eine Liste aller Golfspieler, die ein Turnier abgeschlossen haben, und ihrer Punkteergebnisse. Drücken Sie auf die linke Maustaste, um die Liste durchzusehen. Drücken Sie die rechte Maustaste, um zu COURSE, PRO SHOP oder PGA TOUR TENT zurückzukehren.

PRACTICE ROUND

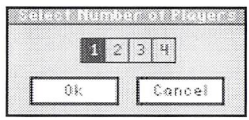
Im Spielmodus Übungsrunde wird Ihnen die volle Vielseitigkeit eines richtigen Spiels geboten, ohne daß Sie an das Geld denken müssen.

SPIELEN EINER ÜBUNGSRUNDE

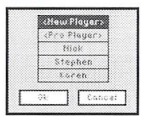
Selektieren Sie vom Pro Shop aus Practice Round im PLAY MENÜ und drücken Sie die linke Maustaste. Danach wird Select Number of Players erscheinen.

AUSWAHL DER SPIELERZAHL

Bewegen Sie den Pfeilzeiger nach links bzw. rechts und klicken Sie die linke Maustaste oder rechte Maustaste, um die gewünschte Spielerzahl zu erhellen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf OK, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Sie können bis zu 4 Spieler auswählen.



AUSWAHL EINES SPIELERS



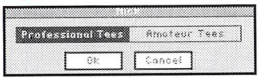
Nachdem Sie die Zahl der Spieler ausgewählt haben, erscheint ein Kasten, in dem Sie aufgefordert werden, den Spieler Nr. 1 zu selektieren. Dieser Spieler kann ein neuer, echter Spieler sein, einer der zehn Profis oder einer der existierenden, echten Spieler.
Bewegen Sie den Pfeilzeiger nach oben bzw. nach unten und klicken Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste, um den gewünschten Spieler zu erhellen. Drücken Sie die linke Maustaste auf OK, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
Wenn Sie einen Profi selektieren möchten, müssen Sie im Menü Select Player "Pro Player" erhellen. Klicken Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste auf OK.
Es wird eine Liste mit zehn Profi-Spielern erscheinen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem gewünschten Namen, um einen Profi auszuwählen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf OK, wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind.
Das Programm läßt Sie bis zu 16 echte Spieler speichern. Wenn die Spieleraufstellung voll ist, wird das Programm darauf hinweisen, daß für neue Spieler kein Platz mehr ist. Während einer

Übungsrunde (Practice Round) können Sie mit einem Spieler, der als "Player Nr. 1" bezeichnet wird, weiterspielen, das Programm wird allerdings nicht ihre bzw. seine Statistiken behalten, wenn die Runde zu Ende ist. Wenn Sie nicht mit einem anonymen Spieler spielen möchten, müssen Sie die linke Maustaste für "OK" drücken und dann "Cancel"

BENENNEN EINES NEUEN SPIELERS

Wenn Sie einen neuen Spieler selektieren und für ihn Platz ist, wird eine Spielerkarte (Players Card) erscheinen. In dieser Spielerkarte müssen Sie den neuen Spieler benennen. Tippen Sie einfach den Namen ein und betätigen Sie ENTER (Eingabe).
Es ist möglich, die "Players Card" zu überspringen, ohne einen Namen einzutippen. Allerdings nur bei einer Übungsrunde. Zu jedem anderen Zeitpunkt müssen Sie einen Namen eingeben, da Sie ansonsten das Spiel nicht fortsetzen können.

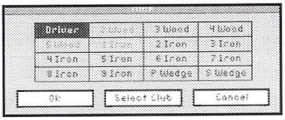
AUSWAHL EINES TEE



Nachdem Sie einen Spieler ausgewählt haben, wird Sie das Progamm auffordern, eine TEE-Position zu selektieren. Amateur-Tees sind näher am Grün als Professional-Tees. Amateur-Tees stehen nur bei einer Practice Round zur Auswahl.

1. Bewegen Sie den Zeiger zum Professional- bzw. Amateur-Tee und klicken Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste, um Ihre Auswahl zu selektieren.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "OK", wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind.

AUSWAHL VON SCHLÄGERN FÜR IHRE TASCHE



Nachdem Sie Ihr Tee ausgewählt haben, erscheint Club Selection. Sie können bis zu 14 Schläger, einschließlich Putter, für Ihre Tasche auswählen. Die Schläger in Ihrer Tache erscheinen fettgedruckt, die anderen Schläger blaßgedruckt. Bevor Sie einen Schläger in Ihre Tasche geben können, müssen Sie einen anderen herausnehmen.

1. Bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den Schläger, den Sie herausnehmen möchten, klicken Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste, um ihn zu erhellen.
2. Bewegen Sie den Zeiger auf "Select Club" und klicken Sie einmal mit der linken Maustaste. Der Schläger ist nun von der Selektion herausgenommen.

3. Bewegen Sie den Zeiger auf einen unselektierten Schläger Ihrer Wahl und klicken Sie einmal mit der linken bzw. rechten Maustaste, um ihn zu erhellen.
4. Bewegen Sie den Zeiger auf "Select Club" und klicken Sie einmal mit der linken Maustaste. Der Schläger wird nun selektiert sein.
5. Wiederholen Sie Schritt 1-4 solange, bis Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie mit der linken Maustaste auf "OK". Danach wird Course Selection erscheinen.

AUSWAHL EINES PLATZES

Bewegen Sie den Pfeil auf den Platz Ihrer Wahl und klicken Sie einmal mit der linken bzw. rechten Maustaste, um ihn zu erhellen. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal auf "OK", wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind.

Es wird dann eine Overhead-Anzeige des ganzen Platzes erscheinen und ein Sprecher wird eine kurze Wettermeldung für den Spieltag ansagen. Das Spiel beginnt bei Loch Nr. 1. Während einer Practice Round können Sie einen Platz der Reihe nach durchspielen oder beliebig von einem Loch auf ein anderes gehen.

ZWEI ODER MEHR SPIELER

Die Auswahl und Benennung von Spieler, die Auswahl von Schlägern und Plätzen hängt davon ab, ob Sie zwei oder mehr echte Spieler ausgewählt haben und zwei oder mehr Controller im SET-UP MENÜ aktiviert haben. Player Nr. 1 mit Controller 1 selektiert stets die Zahl der Spieler, den eigentlichen Spieler und den Platz. Jeder einzelne Spieler gibt dann seinen Namen mit Controller ein und selektiert die Schläger und Tees (während einer Practice Round).

AUSWAHL EINES LOCHES

Um während einer Practice Round auf ein anderes Loch zu wechseln.

Bewegen Sie den Zeiger zur Bildschirmoberseite.

1. Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Menübalken zu erhellen.
2. Bewegen Sie den Zeiger zum GO TO Menü, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste.
3. "Hole" wird automatisch erhellt. Drücken Sie einmal auf die linke Maustaste - "Select Hole" wird erscheinen.
4. Bewegen Sie den Pfeilzeiger auf das Loch, das Sie spielen möchten, drücken Sie einmal auf die linke bzw. rechte Maustaste, um es zu erhellen.
5. Bewegen Sie den Zeiger auf "OK" und klicken Sie die linke Maustaste, wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind.

WECHSELN VON PLÄTZEN

Um während einer Practice Round auf einen anderen Platz zu wechseln.

1. Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Menübalken zu erhellen.
2. Selektieren Sie vom GO TO MENÜ den neuen Platz und drücken Sie die linke Maustaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Danach erscheint "Select Course".
3. Bewegen Sie den Pfeilzeiger auf den gewünschten Platz, drücken Sie die linke bzw. rechte Maustaste, um Ihre Selektion zu erhellen.
4. Bewegen Sie den Pfeilzeiger auf "OK" und klicken Sie an der linken Maustaste, wenn Sie mit Ihrer Selektion zufrieden sind.

Nachdem Sie Ihre Auswahl gemacht haben, wird das Programm Ihnen eine Overhead-Ansicht des Platzes zeigen und Sie anschließend zum ersten Abschlag des neuen Platzes bringen.
Um eine Practice Round zu verlassen, müssen Sie vom GO TO MENÜ PRO-SHOP selektieren und die linke Maustaste drücken.

TAKING A MULLIGAN

In einer Practice Round können Sie einen Schlag so oft wiederholen, bis er Ihnen perfekt gelingt. Erhellen Sie, nachdem Sie einen Schlag gemacht haben, "Take a Mulligan" im SHOT MENÜ und drücken Sie die linke Maustaste.
Das Programm wird Sie zur letzten Ballage zurückführen. Das Programm wird mit der Ausnahme von "Longest Drive" für Löcher, an denen Sie "Take a Mulligan" wählen, keine Statistiken führen.

PICKING UP THE BALL

Wenn Sie an einem Loch schlecht sind und die Frustration sich steigert, können Sie Ihren Ball aufheben und dafür 12 Punkte einsammeln.
Erhellen Sie im SHOT MENÜ "Pick up Ball" und drücken Sie die linke Maustaste.
Es wird eine Tabelle erscheinen, in der Sie aufgefordert werden, den Ball aufzuheben und dafür 12 Punkte zu akzeptieren.
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "OK".

TURNIERSPIEL

Nachdem Sie die Grundlagen erlernt und Ihr Können perfektioniert haben, ist es an der Zeit, ein Turnier zu spielen. Ein Turnier besteht aus vier vollen Runden (72 Löchern) auf dem selben Platz. Sechzig Profi-Golfer und Ihr Team aus einem bis vier Spielern kämpfen um ein Preisgeld von mehreren Tausend Pfund. Sie müssen Professional-Tees benutzen und Mulligans sind nicht erlaubt.

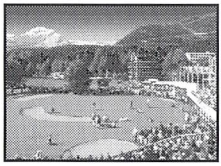
WIE WIRD GESPIELT

Verabschieden Sie sich von Ihren Kumpeln im PRO-SHOP und wählen Sie vom PLAY-MENÜ "Tournament". Sie werden die gleichen Fragen erhalten wie in einer Practice Round (vgl. Anleitung unter Practice Round).
Nachdem Sie Ihren Platz selektiert haben, wird eine OverheadAnsicht des ganzen Platzes erscheinen. An der Turniertafel (Tournament Board) wird dann das Turnier und das volle Preisgeld angekündigt.

Es erscheint die Spielertafel (Leader Board), auf der die aktuellen Plätze aller Turnierteilnehmer angezeigt werden. Nach jedem Platz steht der Spielername, die Punktezahl und das Loch, das gerade gespielt wird.

MAKING THE CUT

Wenn Sie Par oder besser spielen, werden Sie sich im allgemeinen qualifizieren. Am Ende der ersten Runde werden die ersten 48 Spieler sowie alle Spieler, die die niedrigsten Qualifizierungspunkte erreicht haben, zur nächsten Runde weitergehen. Am Ende der zweiten Runde werden die ersten 32 Spieler sowie alle Spieler, die die niedrigsten Qualifizierungspunkte erreicht haben, zur nächsten Runde weitergehen usw. bis zur vierten und letzten Runde.



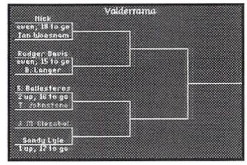
Während eines Turnierspieles werden Sie zum PGA TOUR-ZELT zurückkehren und nicht zum PRO-SHOP.

SKINS CHALLENGE

Zwei oder vier Spieler können in einer Skins Challenge um Geld spielen. Das Spiel geht über 18 Löcher, wovon jedem ein Geldwert zugeordnet ist. Der Wert der Löcher nimmt von Loch zu Loch zu und das Preisgeld ist von der Konkurrenz und der Zahl der Spieler abhängig.
Um Geld zu gewinnen, müssen Sie für die einzelnen Löcher die Skin gewinnen. Um eine Skin zu gewinnen, müssen Sie ein Loch glatt gewinnen, indem Sie eine niedrigere Punktezahl erzielen als ihre Gegner. Falls zwei Spieler an einem Loch gemeinsam die niedrigste Punktezahl erreichen, wird die Skin für dieses Loch zum nächsten Loch übertragen. Theoretisch könnten alle 18 Skins am 18. Loch sein. Falls niemand das 18. Loch gewinnt, werden die Spieler zum 1. Loch zurückkehren und solange weiterspielen, bis jemand die restlichen Skins gewinnt.
Da die Gesamtpunkte der Runde nicht ausschlaggebend sind dafür, wer gewinnt, werden alle Spieler, nachdem einer eine Skin an einem Loch gewonnen hat, ihre Bälle aufheben und zum nächsten Loch weitergehen. Dies wird auf der Scorecard angezeigt. Falls der Gewinner für ein Loch 3 Punkte erhält, wird für die anderen Spieler auf der Scorecard 3+ erscheinen. Das bedeutet, daß sie mehr als 3 Schläge benötigt hätten, um das Loch zu beenden, jedoch danach einfach zum nächsten weitergegangen sind.

MATCH PLAY

Ein bis zwei Spieler können gegeneinander bzw. einen Profi ein Match Play von 3 Runden austragen.

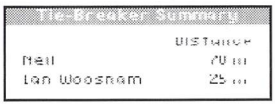


Ein komplettes Spiel besteht aus drei Runden, mit vier Gruppen, wovon jeweils zwei spielen. Jede Runde ist ein einfaches Ausscheidungsspiel und der Wettkampf ist hart. Wie beim Skins werden Sie versuchen, jedes einzelne Loch zu gewinnen. Es gibt jedoch Unterschiede. An den einzelnen Löchern wird nicht um einen Geldbetrag, sondern lediglich um die Punkte gespielt. Wenn Sie an einem Loch mit einem anderen Spieler gleich abschneiden bzw. sich mit ihm das Loch "teilen", bleibt die Punktezahl gleich.
Am Ende jeder Runde wird derjenige, der die meisten Löcher gewonnen hat, die Runde gewinnen und zur nächsten Runde weitergehen. Eine Runde wird nur solange fortgesetzt, solange das Ergebnis noch unsicher ist. Wenn Sie z.B. bereits 16 Löcher gespielt haben und 3 Löcher im Rückstand sind, besteht keine Chance mehr, daß Sie die Runde gewinnen oder vielleicht ein Unentschieden erzielen könnten. Die Runde wird daher abgeschlossen.
Falls zwei Spieler eine Runde unentschieden beenden, werden Sie zum ersten Loch zurückkehren, um ein Stechen auszutragen. Der Gewinner dieses Spiels wird zur nächsten Runde weitergehen. Der endgültige Gewinner wird das ganze Preisgeld erhalten (für Zweitund Drittplazierte gibt es keine Preise). Die letzte Runde kann also ganz schön spannend werden.

CANON SHOOT-OUT

In Canon SHOOT-OUT spielen vier Spieler drei Löcher. Bei jedem Loch scheidet der Spieler mit der höchsten Punktezahl aus. Die Spieler mit der niedrigsten Punktezahl an einem Loch gehen zum nächsten Loch weiter. Am letzten Loch werden nur noch zwei Spieler um den Endpreis spielen. Erst- und Zweitplazierte erhalten einen Geldpreis.

Nachdem Sie einen Platz ausgewählt haben, wird das Programm willkürlich ein Startloch auswählen. Die nächsten Löcher werden der Reihe nach gespielt.



Falls mehr als ein Spieler an einem Loch die höchste Punktezahl erreichen, wird ein Einzelschuß-Tie-break gespielt. Der Spielrichter legt den Ball auf eine willkürlich gewählte Stelle in der Nähe des Grüns. Der Schlag kann ein Chip oder ein Putt sein. Jeder Spieler macht den gleichen Schlag. Der Spieler, der am weitesten vom Loch ist, wird eliminiert. Nach jedem Tie-breakSpiel erscheint eine Summary (Übersicht), in der die Distanz jedes Spielers (in Zoll) von der Büchse angegeben wird. Falls nach diesem Tie-break Spieler immer noch den gleichen Punktestand haben, wird ein zweites Tie-break gespielt usw.

SPEICHERN, ZURÜCKHOLEN EINES SPIELES

Speichern eines aktuellen Spieles:

1. Bewegen Sie den Zeiger zur Bildschirmoberseite und klicken Sie die rechte Maustaste, um den Menübalken zu aktivieren.
2. Bewegen Sie den Speicher auf "Options" und klicken Sie die rechte Maustaste.
3. Sie werden eine Tabelle mit den Optionen "Save Game" (Spiel speichern) und "Restore Game" (Spiel zurückholen) erhalten.
4. Wenn Sie Ihr aktuelles Spiel speichern möchten, müssen Sie mit der linken Maustaste einmal auf "Save Game" klicken.

Falls Sie bereits vorher ein Spiel gespeichert haben, werden Sie gefragt werden, ob Sie das zuvor gespeicherte Spiel überschreiben möchten.
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "OK", falls Sie fortsetzen möchten, oder "Cancel", falls Sie ihr vorheriges Spiel nicht überschreiben möchten.

1. Zurückholen eines gespeicherten Spieles:
   Befolgen Sie Schritt 1-3 in der "Save Game"-Anleitung.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "Restore Game". Falls Sie gerade an einem Spiel teilnehmen, werden Sie gefragt, ob es in Ordnung sei, das aktuelle Spiel zu verlassen. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal auf "OK".
3. Ihr zuvor gespeichertes Spiel wird geladen und mit der PlatzOverhead-Ansicht, Wettermeldung beginnen, bevor Sie an das Loch gebracht werden, an dem Sie das Spiel ursprünglich gespeichert haben.

Wenn Sie das Spiel vom Diskettenlaufwerk aus spielen, müssen Sie den Schreibschutz an der Diskette verstellen, um das Spiel speichern zu können.

KOPIERSCHUTZ

Als Schutz gegen Raubkopien wird das Spiel sie ab und zu fragen, die Diskette 2 einzulegen, auch wenn sie auf der Festplatte installiert worden ist. Es ist ratsam, die Diskette 2 während des Spiels im Laufwerk zu lassen.

FEINE DETAILS VOM MEISTER

Falls Sie dieses Spiel wirklich beherrschen möchten, müssen Sie auf alle Faktoren, die einen Schlag beeinflussen könnten, achten.

BALLAGE

Es gibt eine Reihe von verschiedenen Flächen, auf denen der Ball liegen kann: Tee, Fairway, Grün, Peripherie, Rauh, Sand usw. Die zuletzt genannten Flächen stellen für den Golfer eine große Herausforderung dar.
Klicken Sie mit der linken Maustaste am Bild "Ball Lie" an der linken, oberen Bildschirmecke, um die Ballage anzuzeigen.
Durch Drücken der rechten Maustaste können Sie dieses Fenster wieder entfernen. Ansonsten wird das Fenster nach ein paar Sekunden von selbst verschwinden.
Das Tee - Jedes Loch beginnt mit einem Tee. Prüfen Sie Ihre Distanz, den Windmesser und die Position der Hindernisse. Achten Sie darauf, daß Sie den Accuracy Point treffen.
Das Fairway - Dies ist die beste Lage, wenn Sie nicht am Grün oder an der Peripherie sind. Gelegentlich wird Ihr Ball in einer "Depression" am Fairway sein. Wenn sich Ihr Ball in einer Depression befindet, wird die maximale Distanz für einen gegebenen Schläger etwas reduziert. Dadurch steigert sich auch die Möglichkeit, daß der Schlag ins Blaue geht.
Das Grün - Es ist wichtig, ein Grün richtig zu interpretieren, wenn Sie niedrige Punkte erzielen möchten. Am Grün ist nur der Putter erlaubt. Der Wind ist kein Faktor.
Die Peripherie - Der dunkelgrüne Bereich rund um das Grün wird Peripherie bzw. Fringe genannt. Hier können Sie mit dem Putter oder einem beliebigen anderen Schläger spielen. Falls Sie den Putter benutzen, müssen Sie genügend Kraft einsetzen, um bis zum Grün zu kommen. Bei langen Schlägen könnte es sein, daß Sie einen Chip probieren möchten (siehe Spezialschläge unten).
Das Rauh - Das Rauh reduziert das maximale Distanzpotential eines jeden Schlägers und steigert den Effekt eines Kurv- oder Schneidballs. Falls Sie "im Rauh halb vergraben" sind, werden diese Effekte noch ausgeprägter sein.
Das schwere Rauh - Wie der Name besagt, ist das schwere Rauh noch weniger wünschenswert als das normale Rauh. Der "Störfaktor" ist nirgendwo so groß wie hier. Seien Sie extrem vorsichtig und vermeiden Sie das Draw-/Fade-Meter.
Der Sand - Setzen Sie alles daran, die Bunker zu vermeiden, speziell jene entlang dem Fairway. Es ist extrem schwierig, vom Sand einen genauen Langschuß zu absolvieren. Falls Ihr Ball "im Sand halb begraben" ist, könnten Sie es mit dem Sandkeil versuchen. Ein langer Schläger (Eisen 1 oder 2) ist für die Distanz zu riskant. Die Chance, den Schlag falsch zu machen, ist mit einem flachen Eisen größer.

SPEZIALSCHLÄGE

Sie werden eine Reihe von normalen Schlägen, wie "Drive", Shoot", "Pitch", "Blast" und "Putt", vorfinden. Darüber hinaus gibt es noch drei Spezialschläge auszuwählen, wenn Sie nich am Grün sind. Diese finden Sie im SHOT MENÜ.

Mit dem Zeiger an der Bildschirmoberkante.

1. Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Menübalken anzuzeigen.
2. Bewegen Sie den Pfeilzeiger zum SHOT MENÜ - klicken Sie die rechte Maustaste.
3. Bewegen Sie den Zeiger zum gewünschten Spezialschlag, um ihn zu erhellen.
4. Drücken Sie die linke Maustaste, um den Spezialschlag zu selektieren.

DER CHIP-SCHLAG

Falls Sie sich in der Nähe des Grüns oder an der Peripherie befinden, wäre der Chip-Schlag die perfekte Lösung. Dieser Schlag befördert den Ball nicht besonders weit durch die Luft. Die Strategie dieses Schlages liegt darin, den Ball gerade auf das Grün zu bringen, mit der Hoffnung, daß er bis zum Loch weiterrollen wird. Falls Sie den Chip-Schlag benutzen, müssen Sie das Konturgitter des Grüns genau studieren. Sobald der Ball am Grün auftrifft, wird er von diesen Konturen beeinflußt.

HINWEIS: Wenn ein mit Chip-Schlag gespielter Ball in der Peripherie landet, wird er dort sofort stehenbleiben.

DER PUNCH-SCHLAG

Wenn Sie im Rauh halb begraben sind oder im Sand, sollten Sie den Punch-Schlag wählen. Mit diesem Schlag werden Sie wieder auf das Fairway gelangen. Die Distanz, die der Ball zurücklegt, ist kürzer als mit einem vollen Schwung, doch die Gefahr, den Schlag zu verpatzen oder ins Blaue zu treffen, ist damit geringer.

DER FRINGE-PUTT

Wenn Sie an der Peripherie sind, müssen Sie nicht Ihren Putter benutzen. Das Programm wird immer Fringe-Putt wählen. Wenn Sie aber lieber einen Chip, Pitch oder Punch spielen möchten, können Sie dies selektieren.

Wenn Sie Ihren Schlag allerdings ändern und später Ihre Meinung wieder ändern, können Sie Ihren Putter durch Selektieren von Fringe-Putt wieder zurückholen.

ROLLEN UND BACKSPIN

Wenn Sie auf das Grün zielen, müssen Sie das Rollen und den Backspin am Ball einkalkulieren. Backspin erhalten Sie nur am Grün und wenn Sie ein kurzes Eisen benutzen, vom Fairway oder vom Tee abspielen. Backspin tritt nach dem ersten Aufspringen ein. Der Ball schlägt am Grün auf, springt nach vorne, und rollt beim zweiten Aufspringen nach hinten. Falls Sie mit einem Holzschläger vom weiten auf das Grün schlagen, wird der Ball von der PuttingFläche wegreißen. Wenn Sie mit einem mittleren bis langen Eisen auf das Grün spielen, besteht die Möglichkeit, daß der Ball nach dem ersten Aufspringen am Grün stehenbleibt, sofern das Grün groß genug ist.

PGA EUROPEAN TOUR PRESSEINFORMATION

Eine kurze Geschichte der Tour

Die PGA European Tour ist seit ihrem Beginn im Jahre 1991 stark gewachsen und stellt in der Geschichte des Golfs ein neues und aufregendes Kapitel dar. John Jacobs, Tournament Director General der PGA, leitete die European Tournament Players' Division Tour während ihrer ersten

vier Jahre und hat für seine Nachfolger hohe Maßstäbe gesetzt. 1975 wurde Ken Schofield zum ersten Executive Director der PGA European Tour ernannt.
Die Tour konnte sehr schnell große Erfolge erzielen. Der Kalendar, der 1975 18 Turniere von April bis Oktober umfaßte, ist heute mit den 39 Veranstaltungen der Volvo Order of Merit der Tour mehr als doppelt so umfangreich. Diese Turniere sowie die PGA European Challenge Tour und PGA European Seniors' Tour erstrecken sich heute auf über 12 Monate im Jahr.
Spieler von mehr als 20 verschiedenen Ländern nehmen an den in 17 europäischen Staaten ausgetragenen Wettkämpfen teil. Die European Tour konnte ihre Maßstäbe stets weiter erhöhen. 1993 gab es 590 Bewerbungen für die Tour Qualifying School in Frankreich: nur 40 wurden angenommen. Ein klarer Beweis für die hohe Qualität dieser Tour.
- aus PGA European Tour Media Guide.

EINIGE DER BESTEN IN DER EUROPEAN TOUR

Colin Montgomerie

Rookie des Jahres 1988 und Gewinner der Tournament Players' Championship 1989. Colin Montgomerie zählt seit seinem ersten Auftreten in der Tour von 1987 zu den Favouriten. Colin ist kämpferisch und stolz auf seine schottische Herkunft und konnte mit seiner lebendigen Persönlichkeit und seinem konstanten, profimäßigen Spiel viele Fans gewinnen. Er konnte seine Preisrangliste mit jeder Saison der Tour verbessern. 1992 kam er auf den dritten Rang der Volvo Order of Merit und 1993 belegte er den ersten Rang.

RODGER DAVIES

Der Australier Rodger Davies kann auf eine lange und erfolgreiche fast 20-jährige Karriere zurückblicken. 1982 hat Rodger sich für 18 Monate vom Golf verabschiedet, um ein eigenes Geschäft aufzubauen, doch er konnte das Spiel, das er so liebt, nicht voll aufgeben. Er hat ein Comeback gemacht, das sich sowohl für ihn als auch seine Fans gelohnt hat. 1986 gewann Rodger in der PGA Championship und im Australian Open. Trotz Verletzungen, die er sich anderswo zuzog (u. a. beim Tennis), konnte Rodger 1991 in den Volvo Masters und 1991 und 1992 in der Sanctuary Cove Classic in Australien gewinnen. Sein Umstieg auf die "Langer"-PuttingMethode verhalf ihm 1993 zum Sieg im Air France Cannes Open.

JOSE MARIA OLAZABAL

Jose, Rookie des Jahres 1986, hat sein immenses Potential, das er während einer wahrhaft meisterhaften Amateurkarriere gezeigt hat, unter Beweis stellen können. Mit seinem glänzenden Spiel konnte er 1992 zwei Touren beherrschen. Er wird oft mit seinem Landsmann Seve Ballesteros verglichen. Jose erwidert auf diese Vergleiche stets: "Wir sehen anderes aus. Wir spielen anders. Ich bin nicht der nächste Seve. Ich bin der erste ich. In meinem Alter hat Seve bereits wichtige Turniere gewonnen. Er war mir voraus, er hat mir die Richtung gezeigt und ich versuche, ihm zu folgen." Er ist ein großer Allround-Spieler und war 1989 der Tour Stats Leader für Putts pro Runde. Jose hat noch viele Jahre im Golf vor sich und wird sich als ein aufregender und dynamischer Spieler herausstellen.

BERNHARD LANGER

Bernhard Langer hat in den letzten vierzehn Jahren (bis 1993) mindestens einmal pro Jahr gewonnen. König Bernhard ist ein wirklich beeindruckender Spieler, er wird weltweit anerkannt und kann am Farway wie auch am Grün wirklich Großartiges leisten. Bernhard fährt auch gerne Schi und läßt sich von der Verletzungsgefahr nicht davon abhalten, etwas zu tun, das er wirklich liebt. Bernhard gewann 1981 und 1984 die Harry Vardon Trophy und ist einer der führenden Geldverdiener der European Tour. Er hat Siege auf beiden Seiten des Atlantiks errungen. Dazu zählen auch die Whyte & Mackay PGA Championship 1987 und US Masters 1985. 1993 gewann er seinen zweiten US Masters Titel sowie die Volvo PGA Championship und die Volvo German Open. Bernhard hat mit seinem zielstrebigen Charakter im Golfsport neue Impulse gesetzt.

SANDY LYLE

Nachdem Sandy Lyle 1988 als erster britischer Spieler in Augusta triumphierte erlebte er eine dreijährige Trockenperiode. Seit er 1977 in das Profi-Lager übersiedelt ist, hat er sein Können mehrmals unter Beweis gestellt. Dies gelang im wiederum 1991 mit seinem Sieg in der BMW International. Er spielte auch 1992 gut und konnte mit einem Sieg in der Lancia Martini Italian Open und einem aufregenden Play-Off-Sieg in Valderamma gegen seinen Landsmann Colin Montgomery in der Volvo Masters jegliche Gerüchte über einen möglichen Tiefstand abwürgen. Sandy ist durch diesen Sieg wieder voll an vorderster Stelle und er bezeichnet ihn als "seinen kritischsten Sieg seit den US Masters". Die letzten Siege machten ihn zum sechsten Spieler, der mehr als 2 Millionen Pfund in europäischen Turnieren gewonnen hat.

RONAN RAFFERTY

Ronan war der siebte Spieler, der in der PGA European gewonnen hat, als er den Dänen Anders Sorensen 1993 am ersten Extraloch geschlagen hat und somit die Austria Open an der Hohen Brücke im Colony Club Vienna gewonnen hat. Dies war Ronans' erster Erfolgt in fünf Titel-Play-Offs. 1989 war allerdings sein Jahr. In diesem Jahr gewann Ronan den Volvo Order of Merit, die Harry Vardon Trophy und war er Stats Leader in Greens in Regulation.

IAN WOOSNAM

Ian Woosnam aus Wales ist ein starker Spieler mit einem eisernen Charakter. Er ist ein Beweis dafür, daß große Dinge in kleinen Portionen kommen. Er glaubt stark an die Kraft des Selbstvertrauens. 1993 lieferte Ian im August und September mit Siegen in der Murphy's English Open eine Spitzenleistung sowie in der Trophy Lancome und einen unerreichten Erfolg im Ryder Cup von Johnnie Walker. Er gewann sowohl 1987 als auch 1990 die Harry Vardon Trophy. Ian ist einer der härtesten Kämpfer in der Tour. Er liefert riesige Drives und war 1985 und 1987 der Tour Stats Leader.

COSTANTINO ROCCA

Während der Saison von 1993 wurde Costantino der erste Italiener seit Massimo Mannelli 1980, der bei der Volvo Tour gewonnen hat als er einen Platzrekord von 63

für einen ersten Sechs-SchlagTriumph in der Open V33 du Grand Lyon hinlegte. Nachdem er ein Jahrzehnt für seinen ersten Tour-Erfolg warten mußte, dauerte es nur mehr zwei Monate bis zu seinem zweiten - der Peugeot Open de France und zweiter Platz in der Murphy's English Open. Italien hatte seinen esten Ryder Cup Sieger. Er sagte dazu: "Es ist eine große Ehre für mein Land und für mich selbst".

TONY JOHNSTONE

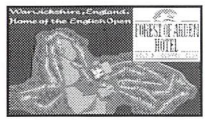
1992 war für Tony Johnstone aus Simbabwe ein großes Jahr. Er gewann die prestigevolle Volvo PGA Championship in Wentworth und verdiente ein Preisgeld von 100.000 Pfund Sterling sowie eine zehnjährige Tour-Befreiung. Mit einer nahezu perfekten Runde von 65 Punkten verdrängte Tony einige der besten Golfer der Welt. Tony hat in den 19 Touren, an denen er in diesem Jahr teilgenommen hat, 17-mal Geldpreise gewonnen, ein beachtlicher Erfolg. Er hat auch einen Weltrekord für acht aufeinanderfolgende Birdies, die er 1990 bei seinem Sieg im Murphy's Cup erzielte. Diese Austragung scheint für Tony eine besonders glückliche zu sein, denn 1991 hat er sie wieder gewonnen.

SEVERIANO BALLESTEROS

Seve Ballesteros gewann 1991 seine sechste Order of Merit und eröffnete 1992 mit den PGA European Tour Titeln in Dubai und Majorca (der Dubai Desert Classic und der Turespana Open de Baleares) eine glänzende Saison. Seve, einer der Größten in diesem Sport, hat über 50 European Tour Siege errungen sowie 17 weitere Siege. Er hat nahezu jeden wichtigen Titel errungen und für die Qualität und die internationale Stellung des Golfsports sehr viel beigetragen. Anfang der 70er Jahre, als die Tour noch in ihren Kinderschuhen steckte, benötigte man einen Superstar, der die Öffentlichkeit und die Sponsoren im Atem halten konnte. Seve war dieser Superstar. In letzter Zeit hat er begonnen, auch in anderer Hinsicht den Golfsport zu fördern, nämlich als Designer von Golfplätzen. Das neue 17-Loch Gelände von Valderamma ist eines seiner Designs. Er ist couragiert und charmant und ein Favourit bei allen Aficionados des Golfsports.

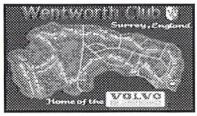
PLÄTZE UND TURNIERE IN DER PGA EUROPEAN TOUR

FOREST OF ARDEN HOTEL GOLF AND COUNTRY CLUB, WARWICKSHIRE, ENGLAND. HEIMAT DES ENGLISH OPEN



Der relativ neue Arden Platz des Forest of Arden Hotel Golf and Country Club befindet sich in einer traditionsreichen und geschichtsträchtigen Gegend. Der ursprüngliche Forest of Arden kommt in Shakespeares "Wie Ihr es wollt" vor und es wird vermutet, daß das Holz dieses Waldes für den Bau der Flotte Heinrich VIII verwendet wurde. Der Platz wurde vor kurzem vom bekannten Designer Daniel Steel und European Golf Design um mehr als einer Million Pfund Sterling verbessert und erneuert. Der Arden Golfplatz ist mehr als 7102 Yard lang und wird den hohen Maßstäben der PGA European Tour vollkommen gerecht.

WENTWORTH CLUB, VIRGINIA WATER, SURREY, ENGLAND. HEIMAT DER VOLVO PGA CHAMPIONSHIP



Der West Course von Wentworth ist der Vorzeigeplatz der Londoner Golfplätze und hat wegen seiner Länge einen eigenartigen Spitznamen: die Burma Road. Dieser Name unterstreicht die Schwierigkeit der gewaltigen Par-Fours. Der Platz ist auch Heimat für die mehr als ein Vierteljahrhundert alte World Match Play Championship. Wentworth gelangte 1956 zur Berühmtheit als dort der Canada Cup ausgetragen wurde, ein Vorgänger des World Cup. Es ist einer der am stärksten bewaldeten Plätze in Surrey und seine Grüns sind stärker konturiert als die meisten anderen britischen Golfplätze. Wentworth testet die Driving-Distanz, die Genauigkeit und die Puttingleistung der Spieler und bietet Golffans in der ganzen Welt dramatische und erstklassige Turniere.

VALDERAMMA, SPANIEN. HEIMAT DER VOLVO MASTERS.

Der Golfplatz von Valderamma ist so schwierig wie er schön. Er wurde auf die Bitte des Clubpräsidenten Jaime Ortiz-Patino vom Designer Robert Trent Jones neu modelliert. Man wollte ihn vor dem Beginn der Volvo Masters im Herbst 1988 in einen echten Championship-Platz verwandeln. Der daraus resultierende Platz entspricht voll diesem ursprünglichen Gedanken. Als die ersten Spieler eintrafen, waren sie von den Bedingungen des Platzes höchst beeindruckt. Sie haben noch nie so gute Fairways gesehen und die Grüns waren so schnell wie jene im American Open. Mit Blick auf das Mittelmeer und Gibraltar gilt dieser Platz sicherlich als Juwel in der Krone Spaniens und ist mit anderen nicht leicht zu vergleichen.

LE GOLF NATIONAL, PARIS, FRANKREICH. HEIMAT DES PEUGEOT OPEN FRANCE.

Es war wirklich Vision und Mut erforderlich als die French Golf Federation ein vollständig flaches Grundstück fünfundreißig Kilometer außerhalb von Paris auserwählte und es in den ersten nationalen Golfplatzkomplex Frankreichs verwandelte. Gemeinsam mit ihrem Chief Executive und leitenden Platzdesigner, Hubert Chesneau, hat die Federation ihren Traum wahrgemacht und einen "stadionartigen" Platz mit Wasserfallen und riesigen Zuschauerhügeln angelegt. Le Golf National ist heute die Heimat des Peugeot Open de France und bietet schwere Löcher für die Profis und optimale Zuschauermöglichkeiten für die Fans.

CRANS-SUR-SIERRE, SCHWEIZ.
HEIMAT DER CANON EUROPEAN MASTERS.

Der Platz von Crans-sur-Sierre inmitten der schweizer Alpen hat sich vom Austragungsort der Swiss Open zum spektakulären Platz der Canon European Masters entwickelt. Die Veranstaltung und der Platz selbst wurden durch die Unterstützung des dynamischen und bemerkenswerten Gaston Barras, aus einer prominenten, einheimischen Familie, zu dem gemacht, was sie heute sind. Die dünne Luft und die Höhe sind niedrigen Punkten und dramatischen Erfolgen förderlich, das Wetter ist jedoch auf diesem Platz stets ein Faktor, mit dem zu rechnen ist. Während der Tour von 1992 waren alle vier Jahreszeiten gegenwärtig, oft innerhalb einer Stunde, was es den Profis sehr schwer machte, den Platz richtig zu studieren.

DIE CANON SHOOT-OUT SERIE

Die Canon SHOOT-OUT Serie ist eine spezielle Veranstaltung vor der European Tour. Während den Spielern sämtliches Können abverlangt wird, bietet die Serie den Fans auch die Möglichkeit, Ihre Favouriten im Wettkampf zu verfolgen. Die Serie besteht aus acht normalen Shoot-Outs und einem Finale, das in Crans-surSierre ausgetragen wird. Die Veranstaltungen finden vor wichtigen Turnieren statt und das Preisgeld geht oft an die auserkorenen Wohlfahrtsorganisationen der Spieler. Das Canon SHOOT-OUT ist ähnlich wie die Version in diesem Spiel, es nehmen hier aber 10 Spieler an neun Löchern teil. Bei der PGA European Tour wurden bereits mehrere Voraustragungen veranstaltet, das Canon SHOOT-OUT scheint jedoch am beliebtesten zu sein. Die Zuschauer mögen das Format dieser Austragung und die Profis können ihr Können in einer entspannten Atmosphäre auf die Probe stellen. Die Serie zählt mehr als 40 Spieler aus 17 verschiedenen Ländern. Bei den vielen quer über den Kontinent verteilten Veranstaltungen ist diese spezielle Art des Wettkampfes sehr beliebt geworden.

CREDITS

KONVERSION:	The Dome Software Developments
PROGRAMMIERUNG:	Gavin Harwood
UNTERSTÜTZUNG:	Francis Lillie
	Dave Rouse
MUSIK UND GRAFIK:	Rob Balderstone
TECHNISCHE KOORDINATION:	Jon Court
PROJEKTMANAGEMENT:	Nick Court
PRODUCER:	James Hawkins

TESTS:
The Ocean QA (Jonathan D; Simon L; Danny B; Tony B; Tony Mc; Richard B; Andrew B; George D; Joe D; P Flanagan; John H; Paul J; Mike C; Lee C; Mike C; Simon C; Cheryl C, M Drummer.)

DIE NACHSTEHENDEN SPIELERNAMEN WERDEN MIT GENEHMIGUNG DER PGA EUROPEAN TOUR VERWENDET.

Carl Mason, England - David Gilford, England - Jeff Hawkes, Südafrika - Jean Van de Velde, Frankreich - Brett Ogle, Australien - Robert Karlson, Schweden - Stephen MacAllister, Schottland - Richard Boxall, England - Frank Nobilo, Neuseeland - Jamie Spence, England - Peter Fowler, Australien - Greg Turner, Neuseeland - Paul Way, England - Mark James, England - Gordon Brand Jnr., Schottland - Sam Torrance, Schottland - Darren Clarke, N. Irland - Paul McGinley, Irland Daniel Silva, Portugal - Mark Roe, England - Joakim Haeggman, Schweden - Anders Forbrand, Schweden - Jim Payne, England - Des Smyth, England - Mark McNulty, Simbabwe - Danny Mijovic, Kanada Ian Palmer, Südafrika - Barry Lane, England - Jesper Parnevik, Schweden - Mike McLean, England - Peter Baker, England - Mark Davis, England - Andrew Murray, England - José Rivero, Spanien David J Russel, England - Chris Moody, England - Roger Chapman, England - Stephen Ames, Trinidad & Tabago - Wayne Westner, Südafrika - Per-Ulrik Johansson, Schweden - Paul Broadhurst, England - Brian Marchbank, Schottland - Vijay Singh, Fiji - Gavin Levenson, Südafrika - Steven Richardson, England - Peter Mitchell, England - Ove Sellberg, Schweden - Peter Fowler, Australien - Eduardo Romero, Argentinien - Miguel Angel Jimenez, Spanien - Gary Orr, Schottland.

© 1994 Electronic Arts. Alle Turniernamen und Logos sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.
EA SPORTS, das EA SPORTS Logo, 4 Way Play das 4 Way Play Logo sind Warenzeichen von Electronic Arts.
PGA European Tour ist ein Warenzeichen der PGA European Tour und PGA TOUR ist ein eingetragenes Warenzeichen - ihre Benutzung wurde genehmigt.

© 1994 Electronic Arts.
All tournament names and logos are the property of their respective owners.
EA SPORTS, the EA SPORTS logo, 4 Way Play, the 4 Way Play logo,
are all trademarks of Electronic Arts.
PGA European Tour is a trademark of PGA European Tour
and PGA TOUR is a registered trademark, and are used by permission.